

出版／1989年11月8日
特價 40元

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

第 8 期

趕在卓越的前方
—— Accolade公司訪談記

台中時報廣場傳眞報導 ——

—— 電玩短路・七嘴八舌・遊戲評論

本月特輯 智育遊戲

最新完全解剖
聖戰奇兵・魔法門 II
宇宙神風號・
幽城寶藏・

1989 台灣

隨本期贈送音樂手札乙份

亞洲電腦

老公的"外遇"

揭開32位元的秘密

ASIA Computer

爲什麼，我那一位忠厚節儉的老公，最近總是逾時回家呢？

經過我的明查暗訪之後，我終於知道了，原來，可愛的他，是把下班後大部份的時間用在尋找一部適合我們全家大小的電腦。

亞洲電腦－海狐 F21



海狐 F21 ASIA Computer

32位元功能・16位元價位

請洽亞洲電腦世界全省服務網

台北區/來欣☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
傑偉☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
麗林☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
詮民☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F99號
元亨☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
行家☎(02)321-7654/台北市臨沂街3巷15號
三康☎(02)957-9281/台北縣板橋市民族路129巷27號
後龍☎(037)728-720/苗栗縣後龍鎮車站街128-14號
李安☎(03)425-8000/中壢市中美路109號
台灣☎(035)225-181/新竹市西大路542號
殷銓☎(036)622-068/苗栗縣竹南鎮東平路125號
樂昌☎(02)311-4129/台北市中華商場忠段14號1F
達訊☎(03)336-5943/桃園市育樂街27號
隆嘉☎(02)955-2467/板橋市實踐路193號
台中區/亞歌☎(04)252-9526/台中西屯區福星路345號
中信☎(04)220-8628/台中市明道街93號
鴻亮☎(04)225-8961/台中市中山路49巷16號
鴻亮☎(04)223-8540/台中市中山路49巷5號
巨成☎(04)222-8725/台中市三民路三段196號
巨成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞管☎(04)226-2067/台中市三民路三段52巷6號4F
亞震☎(04)232-7800/台中市綏遠路二段178號
賀成☎(045)571-268/台中縣后里鄉三豐路124號
行家☎(046)869-751/台中縣大甲鎮中山路一段938號
佳信☎(047)251-555/彰化市和平路129號
正一☎(055)338-567/雲林縣斗六市中華路103號
台東區/東方☎(089)322-967/台東市新生路408巷13號
嘉義區/盟統☎(05)222-2737/嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686/嘉義市民國路65號
良盛☎(05)370-2350/嘉義縣朴子鎮文化南路27號
敦達☎(05)228-9627/嘉義市文化路262號
台南區/華圖☎(06)234-4382/台南市青年路368號
學登☎(06)226-8862/台南市北門路一段68號
先鋒☎(06)253-0773/台南縣永康鄉中正南路710號
捷訊☎(06)635-7591/台南縣新營市新…
高雄區/統全☎(07)271-4536/高市五福二路…
信光☎(07)321-7147/高市博愛一路…
信光☎(07)741-3468/鳳山市中山西路…
信光☎(07)582-1763/高市左營大路…
信光☎(07)282-9316/高市建國二路…
上正☎(07)331-9357/高市中山二路…
尚勝☎(07)561-3516/高市鹽埕區五福…
林記☎(07)251-1963/高市中華三路…
林記☎(07)385-1766/高市建工路…
嘉廣☎(07)722-6064/高市苓雅區三多…
宏大☎(07)622-4816/高縣岡山鎮…
大智☎(07)746-9427/高市苓雅區…
聯騰☎(07)711-5968/高市苓雅區…
屏東區/廣河☎(08)788-1347/屏東縣潮州鎮…
亞洲專賣☎(08)722-8531/屏東市民生路…
大智☎(08)777-6610/屏東縣萬丹鄉…

殺人執照

JAMES BOND 007

007詹姆士．龐德一直是大家崇拜的偶像，他敏捷的思考和勇往直前的膽識，往往不僅使案情真相大白，更贏得許多美女的青睞。現在就讓你扮演龐德，分享他的榮耀。

當你在欣賞007詹姆士.龐德利用過人的智慧偵破一件件案件，並因而摘獲美人芳心時，是羨慕還是嫉忌？軟體世界推出的殺人執照讓你親自體驗龐德的酸苦，再也不用羨慕。

本遊戲共有六個關卡，每個關卡都跟著故事情節發展，你最主要的任務便是緝捕走私的大毒梟—桑吉士（Senchez）。你可以控制龐德本人或透過龐德控制直昇機、快艇及坦克等交通工具，你也將進行跳傘和滑水等危險動作。

第一關：

龐德為了阻止桑吉士逃離，便駕駛直昇機追踪桑吉士。想追上他？別作夢了除非你能消滅各種機關！

第二關：

你得徒步追捕桑吉士，並與一大堆殺人不眨眼的惡棍火拼。而你僅攜帶有一把 Beretta 15自動手槍！

第三關：

龐德再度登上直昇機追踪桑吉士的私人座機，這次你要使龐德安然降落在他的私人座機上，以緝捕桑吉士。

第四關：

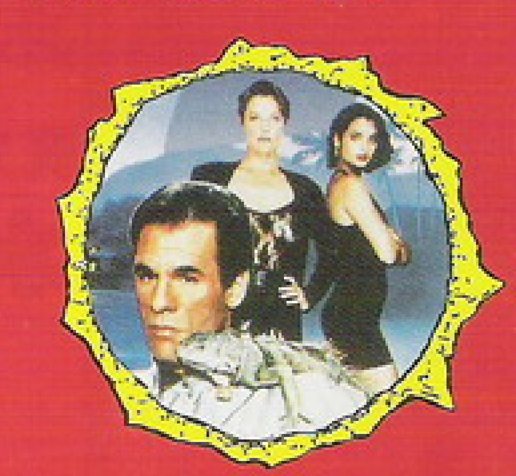
龐德為了緝捕販毒組織，而身陷危機，你必須和海中窮兇惡極的蛙人好好幹上一場。

第五關：

這是場驚險刺激的滑水賽，你必須緊抓著由飛機垂下來的繩索，躲過毒的襲擊，成功地登機逃逸。

第六關：

桑吉士駕駛著裝有刺針飛彈的18輪巨形坦克逃逸了！拿出007情報員的氣魄來，戰勝這場陸海空生死追逐戰！





目錄 CONTENTS 第8期 軟體世界 SOFT-WORLD

片頭介紹

聖戰奇兵

變形金剛

模擬城市

名車大賽

三國志

信長野望

幽城寶藏

1

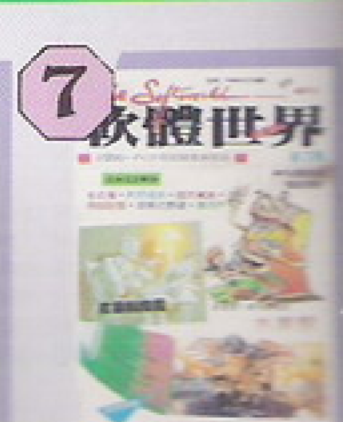

2


3

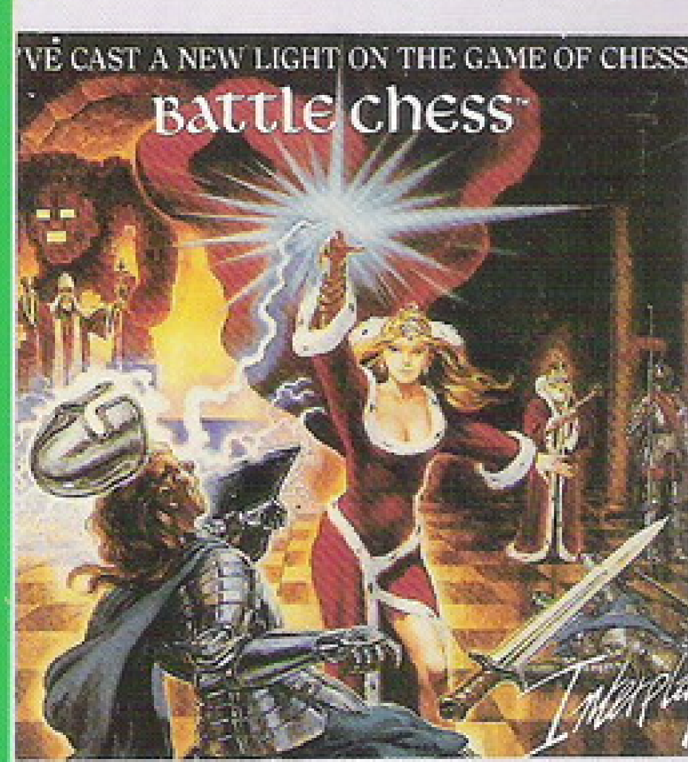

4

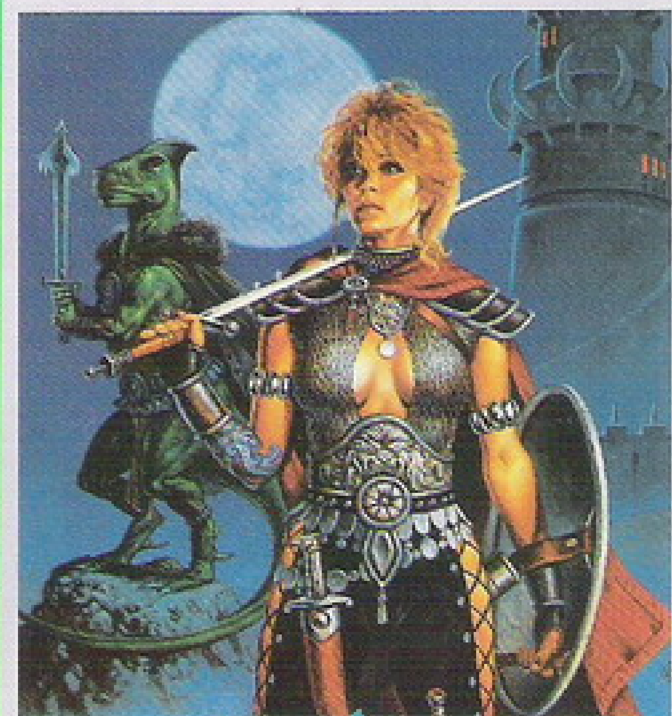

5


6


7






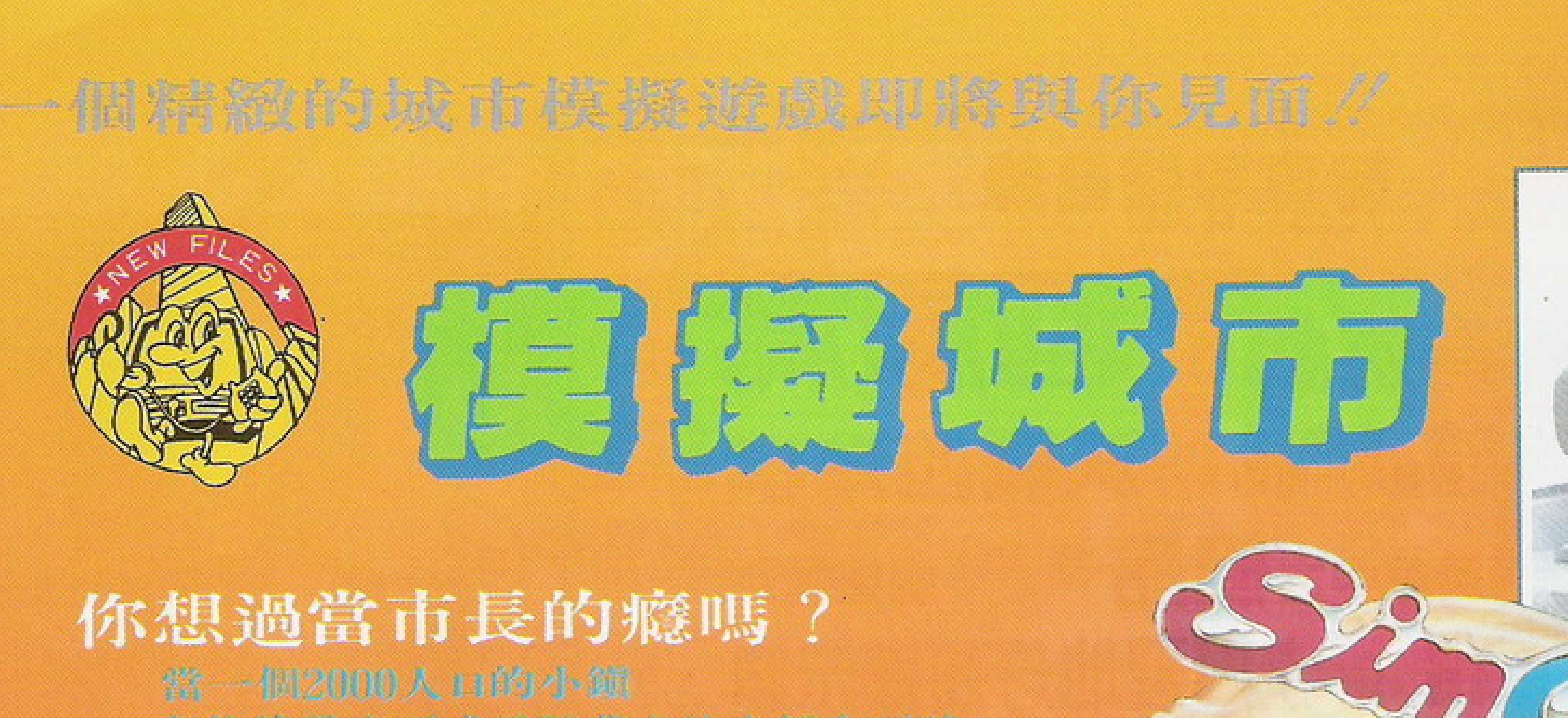


殺人執照

007

★發行人/蔡美賢 ★策略規劃/黃啓誠
★企　劃/史提芬 ★企劃助理/李初陽
★總編輯/謝明奇 ★執行編輯/陳耀峰
★文字主編/吳海境 ★美術主編/賀志龍
★美術顧問/林俊宏 ★編輯助理/王麗敏
★文字編輯/王美玲、林淑敏、黃啓禎、曾一正
★美術編輯/林殷榮、賴姿瑾、劉信良、余昭錦、葉昭吟、陳金泰
★特約作家/葉明璋、陳兆宏、方善悅、魏宇明、潘松淋、吳謙琮、柳志祥
★駐美特派員/亞弗列德
★發行所/軟體世界雜誌社
★高雄郵政28之34號
★登記證號/局版台業字第3082號
★出版公司/合譽文化事業有限公司

一個精緻的城市模擬遊戲即將與你見面!!



模擬城市

你想過當市長的癮嗎？

當一個2000人口的小鎮
在你建設之下成為50萬人的大都會區時，
你能想像那份喜悅嗎？

"悲情城市"？

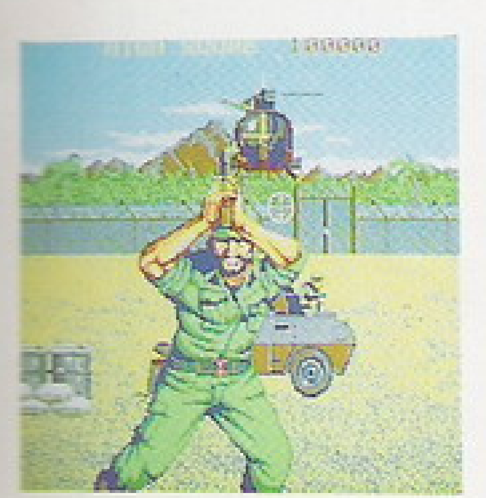
還有什麼比重建大地震後的舊金山市
還悲慘？不巧的是這擔子就落在你肩
上了！你能不負市民重託嗎？別猶
豫了，保證你會迷上這個工作!!



SimCity
BUDGET
DISASTERS
POPULATION
ENERGY
The City Simulator
MAXIS

體驗一下"市長"的大權在握

並建設你夢想中的都市



OPERATION WOLF



擁有它
則作戰力量真是
如虎添翼所向披靡

烏茲衝鋒槍

我是不入虎穴焉得虎子，你們這群恐怖份子們，睜大眼睛看著吧一殺

說起烏茲衝鋒槍真是無人不知無人不曉，單看大型電玩裡一支支的烏茲衝鋒槍，就已宛如身在戰場一般。現在 TIATO 公司將它搬上電腦螢幕，不知令多少人如癡如狂。筆者認為這是目前改編自大型電玩的遊戲中，最棒的一個。且聽我娓娓道來。

話說在南美洲有一恐怖集團，靠著軍火走私，擁擠大批精良的武器而橫行無阻。他們綁架了許多的無辜的百姓，分散拘禁在各據點，包括通訊站（Communication setup）、叢林（Jungle）、彈藥庫（Power Magazine）、村莊（Village）、集中營（Concentration Camp）和飛機場（Airport）。上級接獲通報後，馬上挑選精英，準備一舉消滅恐怖集團並拯救無辜的百姓。

你，驃悍無雙的戰士，即是此次任務的執行者，你只能攜帶烏茲衝鋒槍和一定的彈藥前往，俗語說，不入虎穴焉得虎子，使出你的渾身解數，給這群恐怖份子一點顏色瞧瞧！

本遊戲可使用滑鼠，搖桿或鍵盤。除了在進行遊戲前，讀取資料較慢之外，其它行動都非常流暢，人物亦非常的大，玩起來相當的過癮。它還有接關的功能，幫助較不熟悉的玩家更快進入狀況，但除了第一關能無限次接關外，其餘都有次數的限制。它的畫面非常精緻細膩，使用 VGA 或 EGA 顯示卡再加上音效卡，簡直讓你有身歷其境的感受。

這麼棒的遊戲你能不動心嗎？



聖戰奇兵

動作版

現在你終於有機會代替印第安那·瓊斯一償探險心願了。拿起皮鞭，戴上他那頂呢帽，隨著聖戰奇兵故事情節上天入地，找尋聖杯。

軟體世界繼聖戰奇兵冒險遊戲之後，即將推出動作版遊戲一饗廣大的遊戲迷們。

在動作版的遊戲中，依據聖戰奇兵電影的故事情節編排了四段不同的冒險關卡。在每一關卡中，你必須設法收集各種古物，並且為自己找出一條通路以進入下一關卡。

熱鬧的場景變換，緊張的奪寶行動是本遊戲的最大特色，也是這部電影的賣座因素。在洞穴中巧奪科羅拉多十字架之後為了躲避竊寶者的追捕，雙方在奔馳的火車上追逐；或地下墓窖裡發揮機智，找尋十字軍戰士的盾牌；或在飛艇中智取通行證，瞞過納粹的耳目。

當然，故事最後的高潮便是在弦月峽谷中找尋聖杯，時間是印第的敵人，因為老瓊斯教授生命垂危，亟需聖杯解救，而只有大智大勇者才能完成任務。

喜愛動作遊戲的朋友們千萬不要錯過這套遊戲，瓊斯迷們更要把握這個千載難逢的機會！過一過冒險癮吧！

毀滅戰士



OBLITERATOR

曾出品暢銷動作名片屠龍記的公司，今年又再度推出一個迥然不同的科幻動作遊戲—毀滅戰士。除了時代背景迥異外，其它風格則承襲屠龍記，但擁有更大的冒險空間。如果說屠龍記讓你勇探地穴，那麼毀滅戰士則讓你穿梭在高科技的時空領域，背景畫面簡直棒得沒話說！現在就我們一起走進它的科幻世界吧！

話說聯邦一向是星際間擁有最高科技的星際組織，幾年來聯邦軍隊一直向外拓展，征服了不少古老的星球並建立了許多新的殖民地。雖然不少星球臣服於聯邦的統治下，但也豎立了相當多的敵人。

現在這些敵人結合起來，製造了一艘無敵的戰艦，在一夜之間不費吹灰之力將一批聯邦艦隊消滅殆盡。聯邦無計可施，只好向你求救—最後的毀滅戰士。

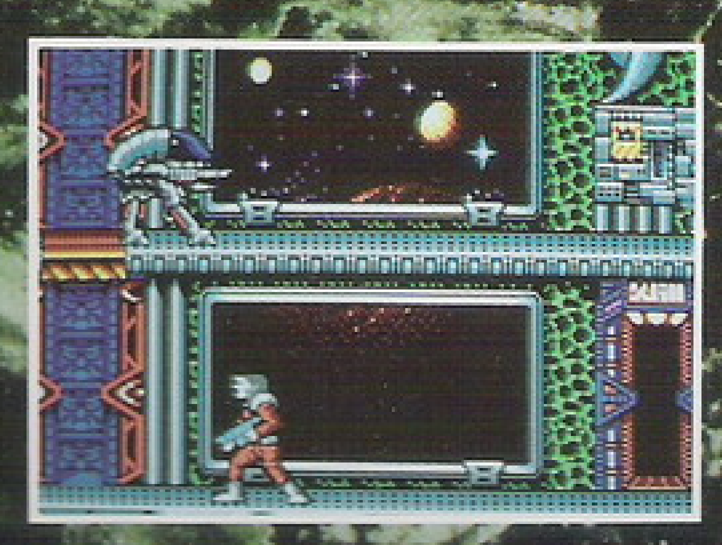
這是一項極艱鉅的任務，你利用傳送機傳至外星戰艦內，你必須搜索整艘戰艦，想辦法停止引擎轉動並使戰艦的防禦系統和武器系統失效。一旦你完成了這些任務，聯邦軍隊便會在一定的時間內展開反擊，而你必須在時限內找到一艘太空梭迅速逃離，否則你將與敵艦同歸於盡，葬身火海。

這任務並不簡單，敵艦中處處暗藏殺機，有許多機器人和怪物把守各地，而你的武器卻不夠精良，因此你的第一要務是先找到三支高科技的槍枝，然後再憑著你殺人不見血的功夫——將怪獸做掉。

這是一個值得你一玩再玩的好遊戲，千萬別錯過了！

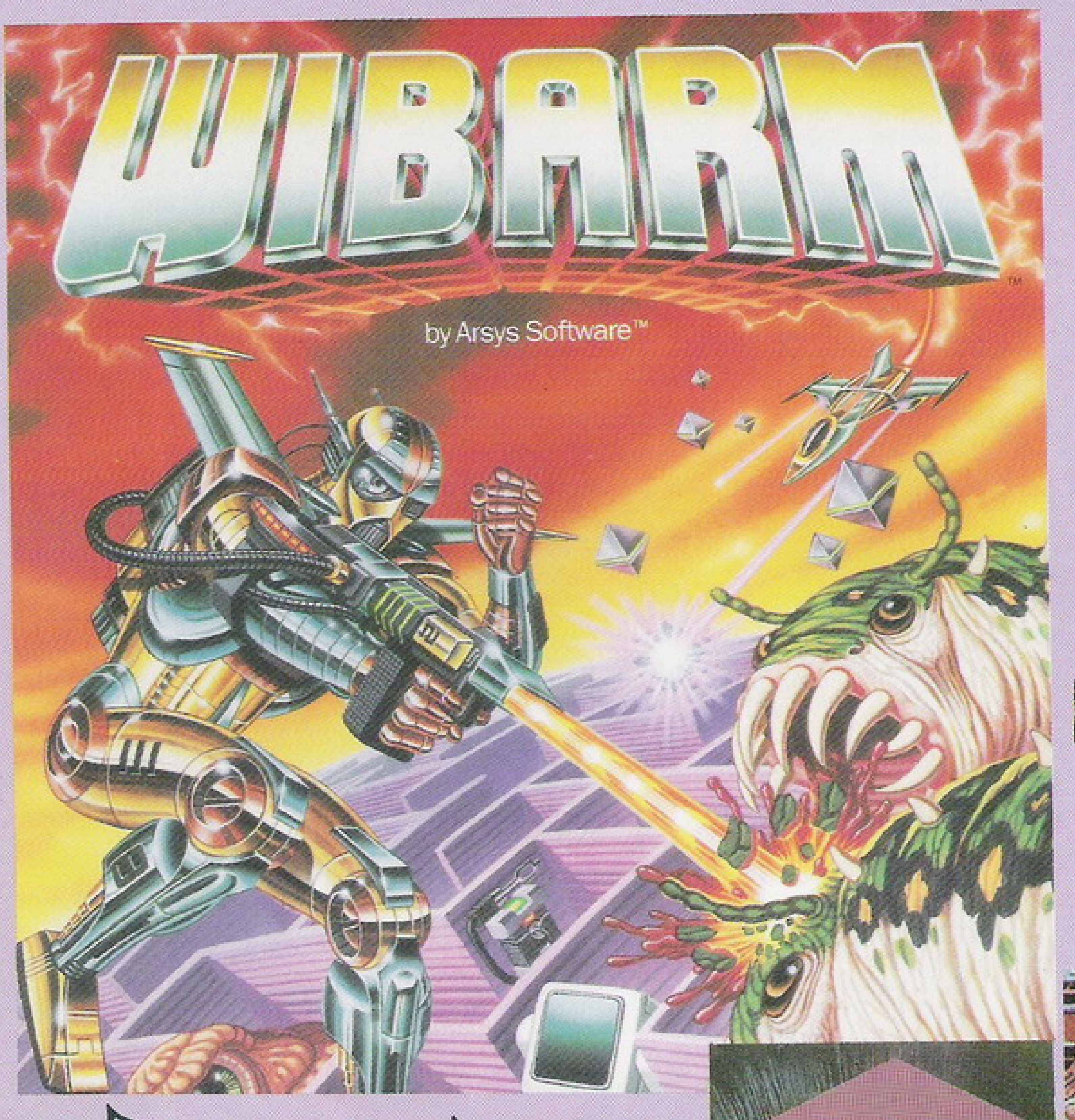
軟體世界年度力作，動作十足
讓你神經緊繃，不自主的全神貫入

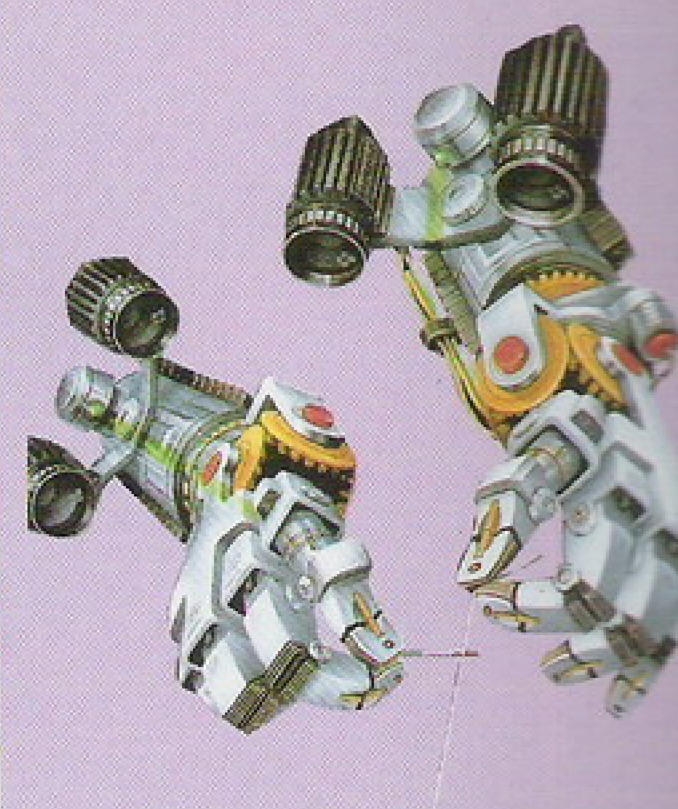






帶你進入科幻的天地，讓你的遐思盡情奔騰



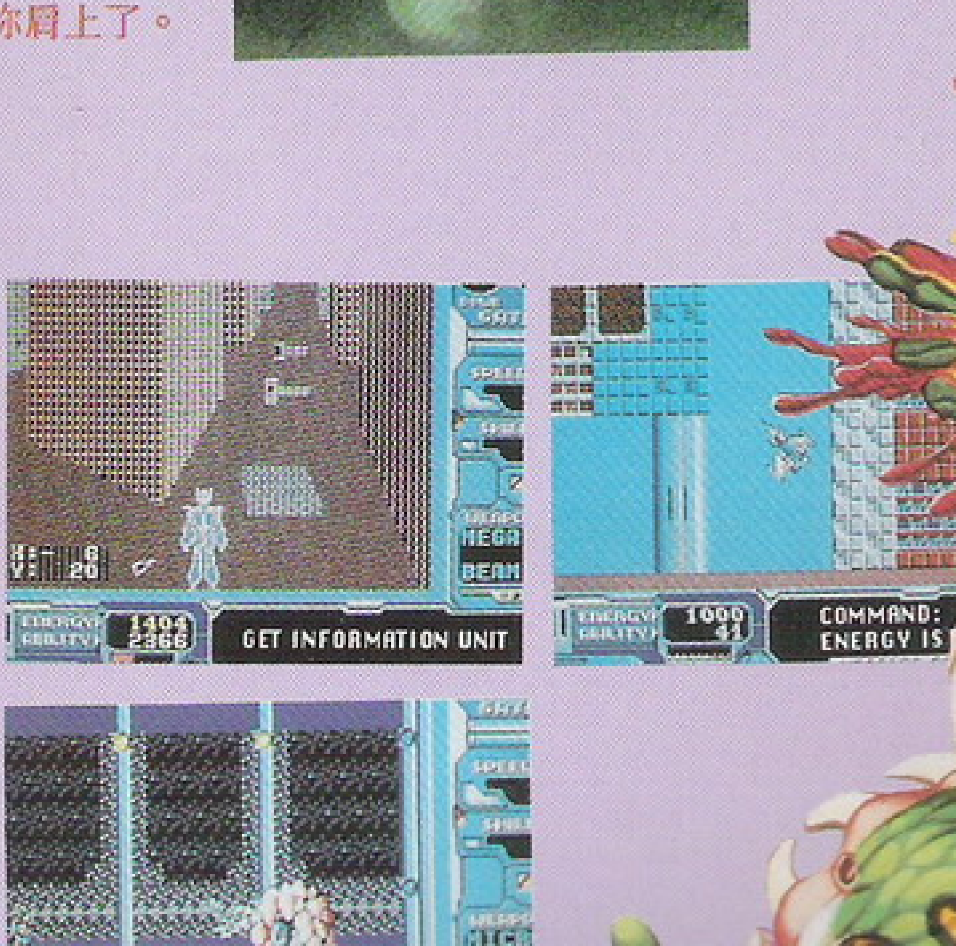


變形金剛

「黑洞動力發電廠突然被一群生物所佔領，工作人員生死未卜，而主控室內的裝備也遭破壞，無法控制的黑洞將吞沒整個地球……」接到這消息的地球防衛總部馬上組織超能力調查小組進入調查，他們都是一等一的高手，但是，沒有一個人活著回來……。

你，雖然不具什麼超能力，卻是個飛行老手。防衛總部調給你的座機是 Wibarm ，秘密發展的全能戰鬥機。它可以使用多種武器，本身且具有變形功能以適合各種環境。包括戰鬥機、裝甲鐵人與地面巡航車。你必須單人駕駛 Wibarm 深入發電廠，找出控制裝置，並修護主控室。

在敵境內除了要消滅成群結隊的異形外，還需收集各種有用裝備與上次調查小組所留下的資訊包。這是個艱鉅的任務拯救全世界的重擔就在你肩上了。



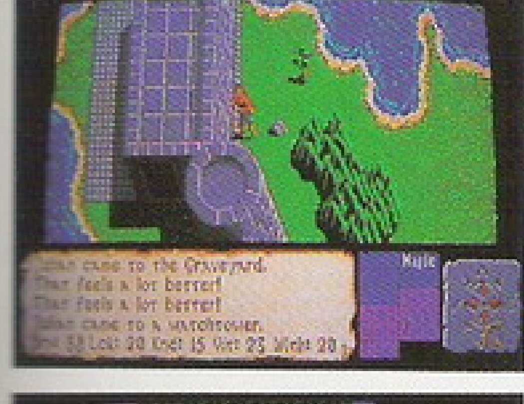
The Faery Tale Adventure™ Book I

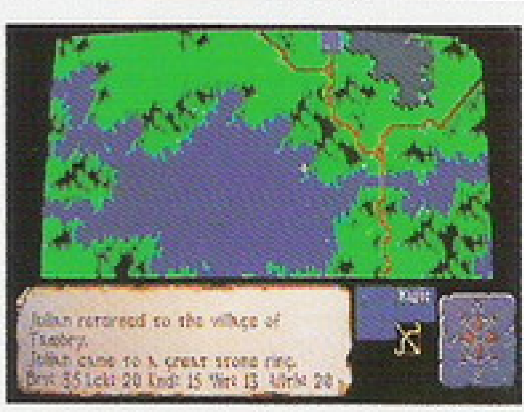
很久很久以前，在一處不知名的地方，有著廣闊的原野，繁茂的森林，人們安逸的生活著。有三兄弟和父親住在一起，老大立志要當個戰士，老二有精明的頭腦，老么腦中充滿了幻想與故事。他們每日夢想自己能有一番作為。

在一個平靜的夜裏，村民都已沈睡。一股邪惡之氣竄入村莊，伴隨著鬼哭神嚎而來的是死靈和他的殭屍隨從。第二天早上，村民很快就發現答案了。村內廟堂的神聖護符被偷了。更糟的是，幾天後大批獸人入侵，從未戰鬥過的村民死的死，傷的傷。

焦急的村長請三兄弟的父親向國王求救。幾星期後做父親的回來了，但是受傷極為嚴重，向三兄弟說出邪惡大法師陰謀之後就與世長辭了。現在，你必須幫助這三兄弟完成使命！

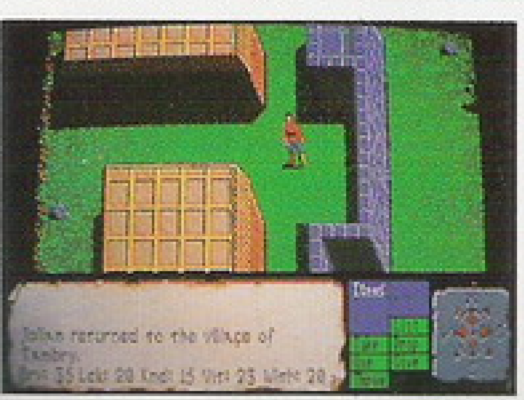
這遊戲的最大優點就是畫面捲動非常細緻，還沒其他遊戲能超越之。而且淺顯易玩，訊息不多，很適合想由任天堂進入 PC 的玩者。

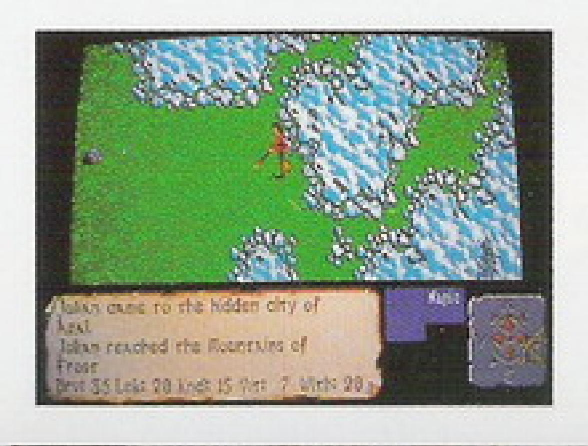


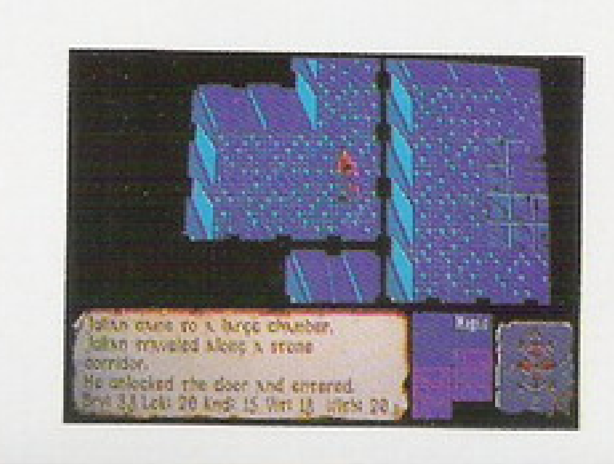


仙境故事









An Epic Fantasy Adventure



銀河英雄 SPACE ROGUE

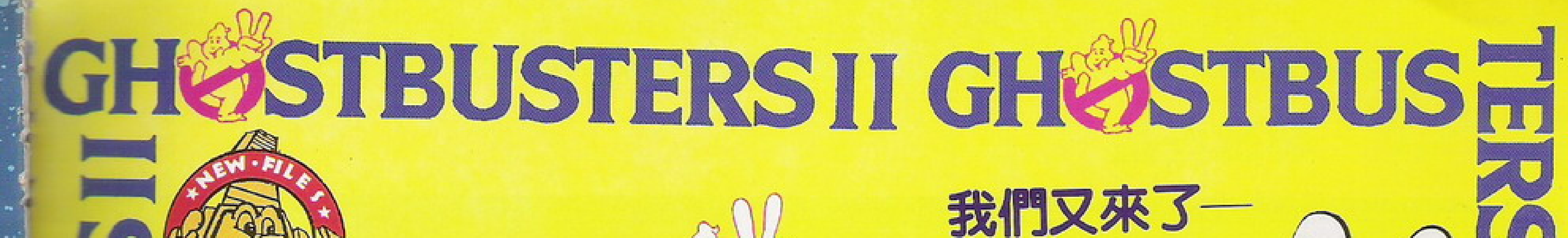
作個太空征服者，如何！

By Paul Neurath

無垠的太空一直是年輕人想要探索的目標，有個年輕人很幸運地達成這個原望，經過嚴格的訓練後，他終於登上了一艘太空商船。但在半年航行後，商船遭到了 Manchi 人的攻擊。在危急時，年輕人駕著商船上的偵察艇逃出重圍，其他的人則無一倖免。年輕人矢志要為他們復仇……。

你要幫助這位年輕人完成他的心願。藉著偵察艇逐日者號，你可以在各星系間漫遊，載運貨物以賺取資金。或是擔任太空獵人追捕逃犯，乃至於最危險的太空大盜。賺來的資金可以用來改良偵察艇—裝上加速器、威力更大的雷射或更堅固的裝甲，這些都是為最後決戰作準備。

故事的進行大多是在太空站、採礦站內發生的。在這些地方可以收集有關 Manchi 人的消息，或是接受別人交付的任務，購買奇異的物品等。鍥而不捨地調查可以早日完成年輕人的心願，但面對最後的敵人，還需仰賴精良的太空戰鬥技巧與無比的勇氣——。



NEW·FILES

我們又來了—

魔鬼剋星 GHOSTBUSTERS II

鬼還是這麼多
抓了五年了！

五年前魔鬼剋星拼命消滅了想要控制全世界的邪惡鬼怪，成為全紐約市民最崇拜的英雄人物。然而事過境遷之後，人們不再看重這些抓鬼英雄，只拿他們來娛樂孩子，甚至不再相信「靈異現象」這種虛無縹緲的論調。人們又開始耽於安樂，貪婪、爭權奪力，於是整個紐約市再度充滿血腥暴力，嗅不至一絲和平與善良。

然而大家卻沒想到，在梵何諾（Van Horne）地下鐵道中，一股黏液正經由　吸收紐約市民的暴力情緒而漸漸壯大，並緩緩流向市中心的美術館，集中至16世紀嗜殺成性的暴君一維果（Vigo）一畫中。原來維果正藉著這股邪惡勢力，準備在除夕復活，達成他統治世界的野心。

話說魔鬼剋星發現黏液徹夜挖地道準備採集黏液做進一步的化驗，誰知卻被政府機關以妖言惑衆的罪名判六個月的徒刑，並科以10,000元罰鍰。就在法官激動地宣判時，拿來當證據的黏液卻吸收了法官激動的情緒，　變成兩個兄弟的鬼魂，找法官復仇。

遊戲的第一個要務就是要先除去這兩兄弟的魂魄，這樣不但可免於坐牢，10,000元的罰鍰也就一筆勾銷。然而想捉這兩兄弟可不是件易事，不但他們會發射子彈攻擊你，旁邊還會有小鬼發射黏液球攻擊。

不管你第一個任務成功或失敗，都必須回到實驗室中繼續研究對付維果的方法。在實驗室中，你可以獲得很多資訊，但你目前最重要的事是不斷的賺錢，只要你賺到55,000元，即可獲得一支黏液壓縮器。而賺錢的最好方法即是不斷地抓鬼。背上你的抓鬼背包，好好幹吧。

在執行任務的當中，要是有個閃失即會被送進精神病院。因此別忘了到那兒把伙伴救出來。

遊戲中不但要不斷地抓鬼賺錢，還得隨時到地下道取黏液樣本，回實驗室放音樂測試，若產生良好的反應即可收集起來。一旦有了黏液壓縮器和良好反應的黏液即可控制自由女神，一步步走向美術館向維果挑戰。記住！紐約就靠就了！

Pipe Dream

隆重登場

水管狂想曲

你不可錯過

軟體世界又一力作

有過修水管的經驗嗎？你知道水管是如何建造的嗎？「水管狂想曲」提供你一個溫馨的感受，讓你嚐嚐手忙腳亂的滋味。

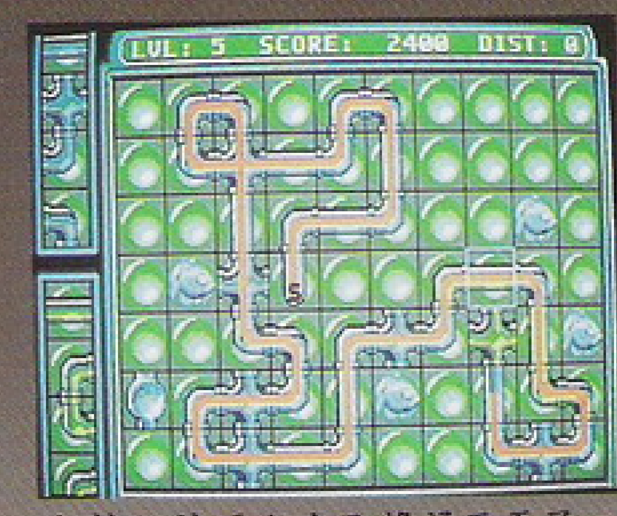
在遊戲中，你便是一個築水管的大將，你必須利用 36 個不同形狀的管子，組合成一條順暢的水管，讓水暢行無阻。在每一個關卡中，都會規定你至少要接幾根管子，只要你還沒接成。而水已流至末端，遊戲便告結束。你必須善用你的智慧，盡量將水管接長，得的分數也就越高。若是接太多無用的管子，分數可就扣慘了。

說實在的，這是一個創意相當新的遊戲，如何在幾個管子之間，變化出一條條源源流長的水管，就要看你的腦袋瓜子是不是夠聰明。你能想像那種邊建水管，邊擔心水快急湧而至的感受嗎？一暫時停止呼吸一就是這種感覺，不信嗎？至經銷商走一趟，便見分曉。

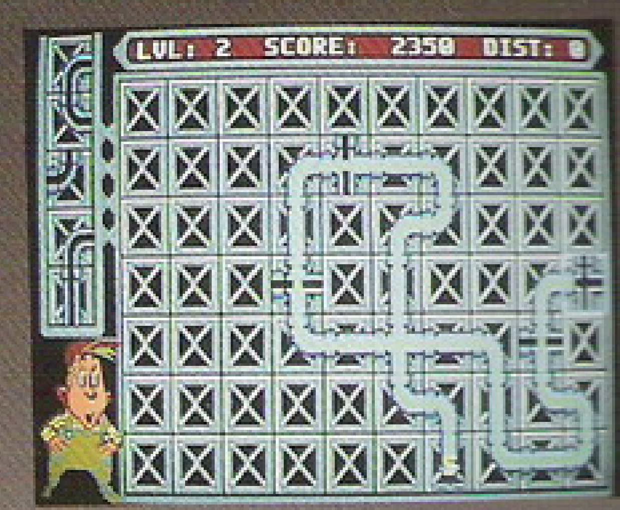
特點：

1. 共有三種遊戲模式供你選擇：單人基礎，雙人和單人專家級

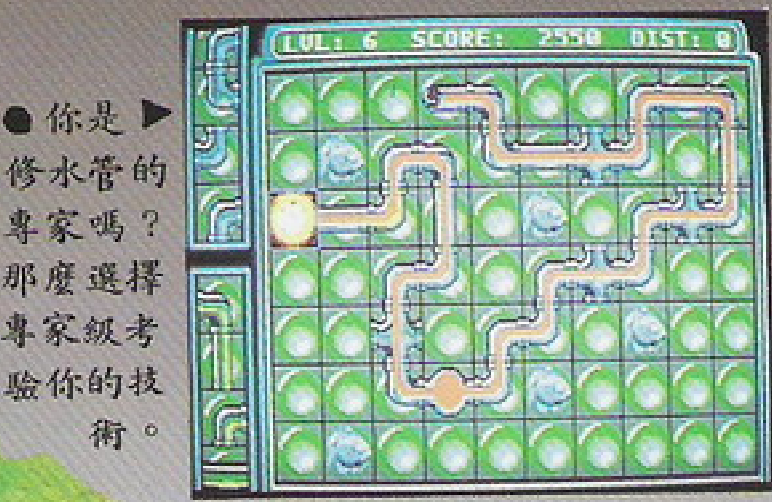
2. 36 個難易不同的等級。



▲ 快加油呀！水已蜂湧而至了。



▲ 想辦法將右邊零件框內的水管零件接成一條長長的水管。



● 你是修水管的專家嗎？那麼選擇專家級考驗你的技術。▶

腦力激盪

你自認你自己的判斷力敏捷正確嗎？
你自認你自己的智商能力，高人一等嗎？
「水管狂想曲」向你挑戰

軟體出品
無懈可擊



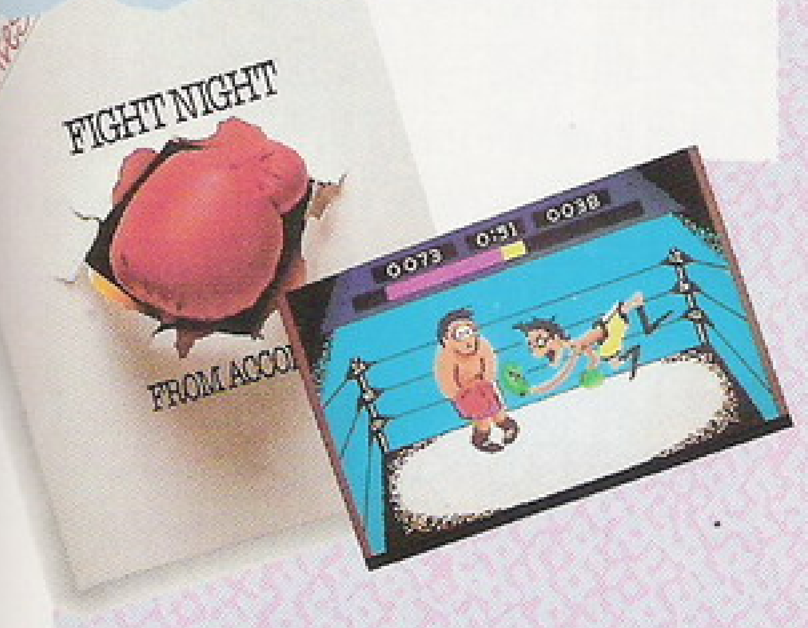
趕在卓越的前方

Accolade 公司訪談

碧波萬頃，藍天艷陽的加州，不僅是美國著名的度假休憩勝地，亦是電影藝術及高科技產業的發展重鎮。好萊塢、矽谷盡數在此，其成就互爲瑜亮、難分軒輊，近來不少遊戲軟體公司一路拓荒西來，駐紮於此。筆者所造訪的 *Accolade* 公司，係執此地軟體事業之牛耳、其各項產品動態均備受同業矚目。該公司最近飄洋過海，在英國市場攻城掠地，跨國經營之雄圖昭然若揭。茲將訪談記錄摘擷如下，以饗諸位：



一、名車大賽、石破天驚

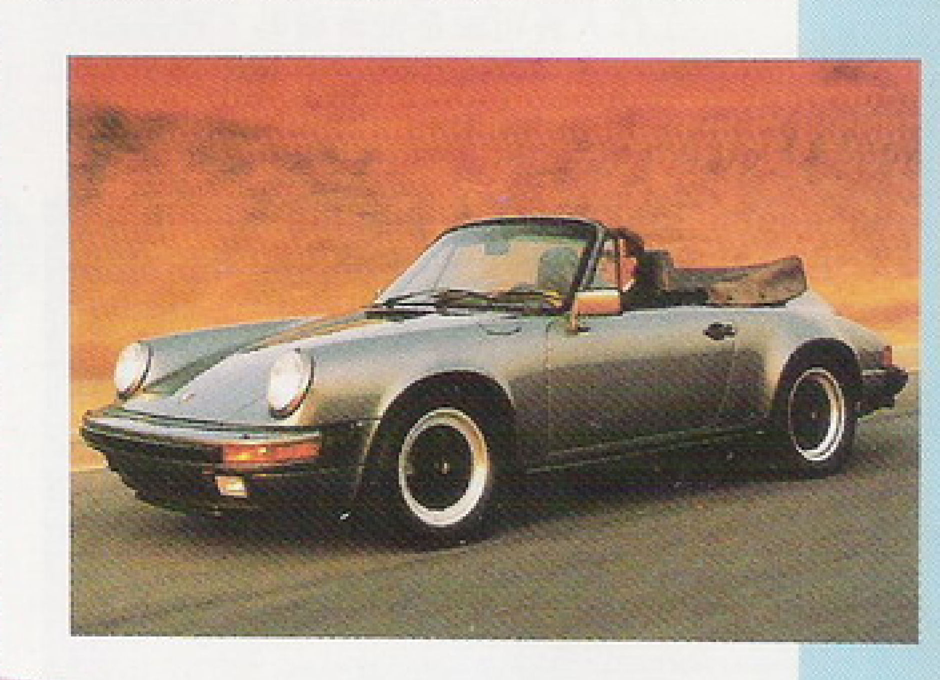


在瞬息萬變的遊戲軟體產業中，即使是名列前十名的廠商，亦須適時控制預算，看緊荷包，始能享有合理的利潤。是故每家公司均窮究鑽研，希望開發出銷售量持續不墜的產品或建立與衆不同的遊戲風格以獲致更高的投資報酬。身為市場的領導者的 Accolade 公司，在產品研發及消費者的品味取向上，更是挹注大量的心血。該公司產品開發副總裁彼得．達特羅（Pecter Doctorow）係遊戲軟體「Mean 18」、「拳擊之夜」（Fight Night）及「燃燒的野球」（Hardball）之幕後功臣。他以極堅定的口吻告訴筆者：公司多年不斷在尋求一種能延長產品生命週期的設計風格，直到「名車大賽」（Test Drive）誕生之後才塵埃落定。

「名車大賽」所提供的跑車，款式豪華，性能優越，故自推出以來深受行家喜愛。惟路線沿途風景缺少變化，頗遭挑剔人士詬病。Accolade 公司在改進產品方面，向來是虛懷若谷，廣納諫言，於考量該遊戲諸項缺失後，全力進行修改計畫。在消費者一片期待聲中，終於不負衆望，推出其續集——「名車大賽 II」（The Duel）及「GP大賽車」（Grand Prix Circuit）。而為了改進風景單調——→及車種過少等瑕疵，該公司另外發行「加州大賽」（California Challenge）及「超級跑車」（Super Cars）兩張資料磁片，與「名車大賽 II」配合使用，真是相得益彰。



名車大賽 I



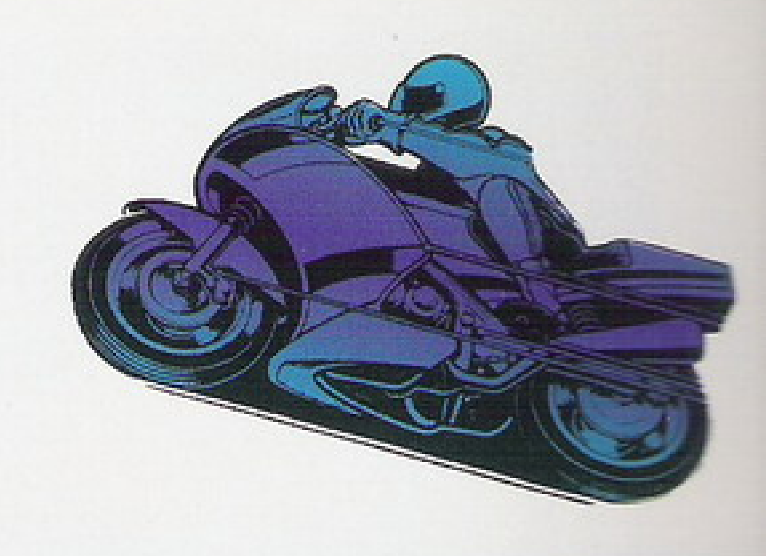
二、烽火雙輪、追星趕月

「名車大賽」的誕生，為傳統跑車模擬遊戲開創出一個新紀元。是以稍後推出的續集「名車大賽 II」仍秉承此一風格。上市後，消費者的反應果然熱烈非凡，故 Accolade 公司除了計畫籌製與其相關的資料磁片外，尚積極策劃一個完全嶄新的模擬遊戲以回饋消費大衆。此遊戲命名為「國際 GP 機車大賽」（The Cycles：International Grand Prix Racing），其畫面係採用「自駕駛座前視」的角度（first person on-screen perspective），與「名車大賽」的設計方式相同，玩家操作起來必定相當熟稔。

據筆者側面了解，「國際 GP 機車大賽」現由「名車大賽」原班人馬趕製處理中。據悉該軟體的設計與以往機車遊戲迥然不同，是否在技巧及逼真程度上更勝一籌呢？關於此點，達特羅解釋道：「在操作技巧方面，我們盡可能更細緻逼真；而在各等級機車之性能規格說明部分，亦盡量做到鉅細靡遺。傳統上，這類型遊戲多半極易上手，不過本遊戲為了與其他軟體有別，特別加深其模擬難度。玩家們玩 GAME 時可別掉以輕心。」

達特羅續道：「『GP 大賽車』所採行的設計理念，在本遊戲中作了不少改進。為使玩家駕御機車時，具有如同在真實車道上追逐的現場感，工作人員可說是焚膏繼晷，日以繼夜。舉凡車輛轉彎、上下坡，甚至水平傾斜角度等方面，均刻意模擬實際駕駛情況。保証讓玩家大呼過癮，享受前所未有的飆車經驗。」

遊戲中由電腦控制的競爭對手，個個身手矯健，膽識非凡。其中不乏勇猛慓悍，駕術技術已臻化境者。他們不斷驅策自己，追求「人車一體，死在一起」的至高境界。是以筆者奉勸諸位恪遵「知己知彼、百戰不殆」之古訓，在賽前先收集敵情，以免開賽後不久便成為輪下冤魂。諸位可以由對手的參賽服色，查詢相關資料以知其虛實，並謀求有效對策。本遊戲可讓玩家任選機車款型及比賽場地，意興風發地馳騁在摩納哥、英國、荷蘭、日本及美國。





GP 機車大賽中 過隧道中的一幕


此為 Accolade 公司國際行銷副總裁——蘭迪．席爾（Randy Thier）先生。他可是個分秒必爭的大忙人。


名車大賽 II 的資料片

三、將帥得道、士卒升天

筆者對「名車大賽 II」的資料片相當好奇，便詢問達特羅這方面的訊息。他喜不自勝地告訴我說，由於「加州大賽」及「超級跑車」銷售成功，公司覺得此種搭配方式遠景看好，決定再於近期內推出「歐洲大賽」（European Challenge）及「古董跑車」（Muscle Cars）等磁片以饗玩家。

「歐洲大賽」係一張風景磁片，內含六條橫跨歐陸且具有代表性的比賽路線。達特羅強調：「我們所設計的風景畫面，自認與原景很相似；不過土生土長的歐洲人，可能不這麼認為。其實若換他們來製作狄斯奈樂園等遊戲軟體，其畫面亦未必逼真且適合本地消費者的口味。」

本磁片第一條賽車路線，蜿蜒在英國鄉間。Accolade 公司為使英國風景更加細膩，提供開發人員不少相關手册及照片。其中有關鄉間風景的一段資料是這樣的——

「起伏不平的鄉野道路，雖與加州類似，但卻平緩得多，轉彎處亦較少。雙向車道，車輛靠左行駛，較常見的有積架（Jaguars）、MGs 及 Rolls Royces 等車種。沿路人煙稀少，惟見石牆林立，灌木叢生，嫩黃小花迎風嫣然。村舍則多半是寇茲渥德式（Cotswold style）的建築及棕百相間的木屋………。」

除了英國之外，其他地區亦同樣有詳細的資料及照片可供參考。例如：手册記載荷蘭境內觸目可見筆直平坦的道路，熙來攘往的番諾、福特轎車，沁人心扉的鬱金香及牛羊、風車、運河等。此外，萊茵河流域、德國高速公路、瑞士羣峯及法國里維耶拉（Riviera）海岸等地，手册上亦羅列得十分清楚。

在談完了「歐洲大賽」之後，達特羅啜了一口咖啡，接著告訴筆者「古董跑車」的訊息。他說這張磁片所收錄的名車，屬於1960年代的美國車種。這些跑車由於性能卓越，在當時便深受行家喜愛。44歲的達特羅笑道：「這批車子都是我們這羣上了年紀的傢伙年輕時的最愛，時下青少年對它們大概沒什麼印象。」

本張資料片提供了五輛跑車。其中 Pontiac GTO、Dodge Charger 及 Corvette Stingray 等車種均配備有大馬力的引擎；尤其 Stingray 更擁有高性能的供油系統，其威力是非同小可。另外 Shelby Mustang 及 Camaro Yenko 係屬於大量生產的標準型車種。Mustang 後來之所以名聲大噪，係因為美國道路巡迴賽中，屢次奪得大賞的傳奇英雄卡羅．雪比（Carrol Shely），他所駕駛的跑車正是 Mustang 的改良型。至於 Camaro 車系則因另一賽車好手 Yenko 而揚名。

達特羅補充：「這些車種原本就具有瞬間加速的性能，再經過改裝，速度更是驚人。」



美不勝收的畫面

四、快艇加梭、逍遙暢遊

經過以上的介紹，相信玩家們對「國際 GP 機車大賽」及「歐」、「古」兩張資料磁片，應有一大致的了解。由於筆者採訪，素有「八寶山必定搜刮殆盡」之俠風，故而不讓達特羅有喘息的機會，心念一轉立即追問他 Accolade 公司最近新產品的發展計畫。他回答道：「公司目前正在開發一個遊戲軟體，名為『機動快艇爭霸賽』（Heatwave：Offshore Superboat Racing）。其設計構想係來自時下相當流行的海上快艇競速運動。此遊戲提供各式各樣等級的快艇及比賽場地任玩家挑戰。比賽途中不只要一馬當先，還要隨時注意競爭對手的偷襲，可玩性相當高。」

達特羅續道：「雖然目前還不能將比賽場地定案，不過邁阿密一站已成定局。此乃因唐．強生（Don Johnson）去年在此奪得世界冠軍而家喻戶曉之故。」

除了邁阿密之外，其他考慮中的競賽場地有底特律（Detroit）、俄勒岡州（Oregon）的波特蘭（Portland）以及靠近拉斯維加斯（Las Vegas）的科羅拉多湖（Lake Mead）。達特羅強調他們所篩選的地區均具有特殊的景觀，絕不相互混淆。這是該遊戲的一大特色。

就像「名車大賽」的續集一樣，本遊戲的畫面係採取「自儀表板前視」的角度，使玩家們易於駕駛快艇。此外，亦提供「直昇機鳥瞰角度」，俾玩家能更清晰地掌握快艇的動向。達特羅針對此點解釋道：「在實際情況下，駕駛者均面對儀表板，氣宇軒昂地握著操縱桿破浪前進。因此我們在設計遊戲畫面時，自遵循此一原則。而我們為何還要設計俯瞰角度的畫面呢？此乃體貼消費者的緣故。大部份玩家均缺乏實際駕駛快艇的經驗，他們對快艇的些許印象係來自電視媒體對此類比賽的報導，當然這些電視畫面多半是自直昇機以鳥瞰角度加以拍攝。玩家們在習於此種觀看角度之下，如果公司推出的遊戲盡是自儀表板前視的畫面，必定使他們相當不習慣。故公司從善如流，兩種畫面均考慮，相信大家一定皆大歡喜。」

達特羅續道：「由以上的情形可獲得一個結論：那就是本公司發行的模擬遊戲，玩家在日常生活中大半都不曾實際接觸過。舉例來說，我們所推出的坦克模擬遊戲——霹靂雄兵（Steel Thunder），玩家之中曾坦克內待過的就寥寥無幾，然而我們並未因此而草率設計坦克的內部畫面。因為「與玩家共享細緻逼真的遊戲」是 Accolade 公司的經營圭臬。從法拉利（Ferraris）、Lamborghinis」到現今的這部快艇，可得証明。

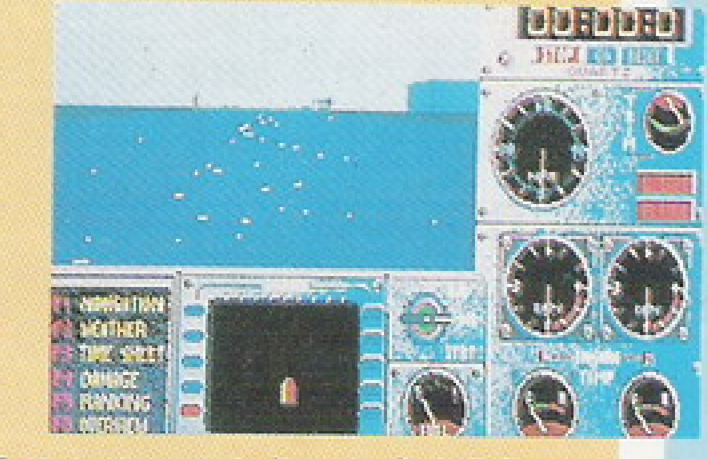
筆者詢問達特羅道：「既然強調逼真，想必在『機動快艇爭霸賽』中，已然考量到氣候的陰晴變化吧！」達特羅微笑道：「實際比賽中，為了確保選手的安全，遇到惡劣天時均延遲賽程；遊戲自然也不會弄求狂風巨浪刁難玩家。不過為了逼真，風速及風向還是有相當變化，玩家們如果稍不留神，便有成為海龍王東床快婿的可能。」

「機動快艇爭霸賽」的玩家在破浪直進的同時，別忘貼著海岸線走，否則迷了路，麻煩主辦單位申請國軍海鷗救難隊前來，就太難看了。

本遊戲預計與「國際 GP 機車大賽」同步推出。首先發行 PC 版，爾後是 ST 及 Amiga 版。

機動快艇爭霸賽

海上雄風



「機動快艇爭霸賽」之傳統 PC 畫面，一旦與「大陰謀」之數位畫面相較，立刻相形見絀。



此為筆者所採訪的 Accolade 公司產品開發副總裁——彼得．達特羅先生。你看他事業得意， 笑得多開心。

五、銀河璇宮、尋線追踪

「銀河璇宮」（Synergy）（暫定）是一個16位元、場景相連的冒險遊戲。據 Accolade 公司透露，該遊戲準備先行在歐洲推出。筆者有些不解，便追問達特羅個中原因。他解釋道：「此決策係針對公司利益，經過審慎考慮之後才擬定的，並非別出新裁或故意斷傷本地消費者的權益。由於本遊戲 ST 版及 Amiga 版最先完成，而此兩種版本在歐洲的銷售情況一向較美國市場為佳，故而決定先在歐洲推出。此外，該遊戲原本就是一歐洲風味的產品，對熱衷棒球及橄欖球遊戲的本地玩家而言，吸引力不是很強烈的。」

就像常見的外星航行探險的情節一為了解救某一群銀河系外星人的生命及生存空間，玩家們必須義無反顧地進入一座綜合建築物，尋找散落的電路板並加以重組。此時可得發揮降妖伏魔的本領並搜尋各種鑰匙以開門闖關。任務完成後，便駕返地球品茗去矣。

由於布置了層層關卡，玩此遊戲時切莫抱著一步登天的心態。「按步就班、循序漸進」方是破解之道。



六、虎膽妙算、爾虞我詐

Accolade 公司另一個與「銀河璇宮」齊名的遊戲，名為「大陰謀」（Conspiracy）。此遊戲設計新穎，對同業造成相當大的震撼。其時空背景發生在紐約，計有500個數位畫面。本遊戲的類別為圖形冒險，玩家在操作過程中，須不斷搜尋可疑的物品線索並決定予以拾取或丟棄。此外，操縱搖桿或滑鼠即可任選畫面上的文字選單，不必像其他遊戲般手忙腳亂地鍵入英文字母，對玩家而言十分方便。



「大陰謀」遊戲中，巍峨聳立，俯瞰紐約市的自由女神像。

遊戲所賦予的任務，在於尋找散落在紐約各角落的七份檔案。在 KHB 或 CIA 逮捕你之前，你就必須湊齊所有的檔案。至於這些檔案如何遺失，遊戲中有相當詳盡的介紹。

本遊戲計劃在秋季登陸英國，較肯定的上市時間約在十月下旬左右。Accolade 公司決定先推出 PC 、ST 及 Amiga 版。

七、細緻逼真、永續理念

訪談最後，筆者請達特羅談談 Accolade 公司的經營理念。他說道：「公司對產品的要求是細緻逼真，而經營哲學則是不斷開發符合成年人口味的新產品。由於未來產品的內容，將設計得更複雜、更具深度，因此磁片數將大幅增加；在開發成本上漲的情況下，公司勢必要調高售價，而已具經濟能力基礎的成年人，將取代青少年而成為我們的主要顧客。」

達特羅續道：「本公司的模擬遊戲，在未來的盡量擺脫場景相連遊戲帶給玩家的刻板印象，而成為同業中真正的模擬宗師。舉例來說，我們所推出的遊戲軟體『大陰謀』及『名車大賽Ⅱ』，其內涵均遠勝其他公司類似的遊戲。」

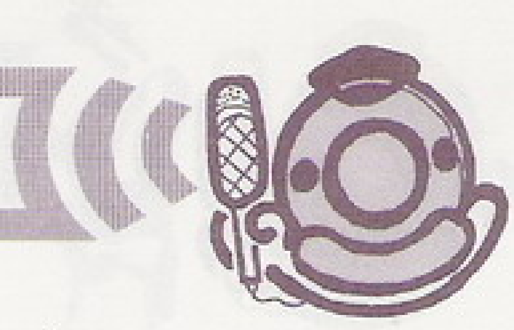
談到實際的作業情形時，達特羅說道：「現有二家程式設計工作坊在公司的嚴密督導之下，從事遊戲的開發製作。不過為了確保品質，即使我們有契約上的保障，亦不能任由這些外包的設計師無為而治。是以舉凡畫面、音效、背景音樂及手冊內容等，大致上仍由公司策劃；而程式撰寫、除錯等技術性工作，則交由他們負責並給予尊重及信賴。」

就秉持這麼一股經營理念，Accolade 公司最近被「美國遊戲軟體開發者協會」（US Game Developers Association）選為本年度最佳的遊戲發行廠商。該公司之所以能贏取這項殊榮，係因為它在「尊重開發人員」及「契約談判公平」這兩項評分標準上脫穎而出。有許多遊戲開發人員已經準備投入 Accolade 公司的陣容，共同開創美好的明天。

（資料來源：
The One
1989年8月號）



位於加州中西部 San Jose 市的 Accolade 總部，係一棟現代化建築，樹影婆娑、雲淡風輕，置身其間宛若來到熱帶天堂。



中華民國七十八年十一月八日　農曆己巳年十月十一日《星期三》　要聞１版

〔軟體世界高雄路透社訊〕

。78年11月。一位不願透露姓名的軟體世界高級幕僚於今日今晨接受本社訪問時指出，今年的資訊月，軟體世界會在台中與高雄作盛大的"演出"；至於台北地區，由於報名稍遲，主辦單位的"慧眼"又喪失了，只好向台北的發燒友致歉，希望他們能在12月至25日與12月29日至1月7日光臨台中、高雄資訊月參觀，保證值得！軟體世界各有六個攤位等著大家的光臨。台北只作平常的展示。

各位發燒友，期待下一期我們的內幕報導

出版公司：合聲文化事業有限公司　登記字號：局版台業字第3082號

軟體快報

SOFT-WORLD NEWS

發行人／蔡美賢　企劃／史提芬　總編輯／謝明奇

發行所／軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號

今天肆大張／每份訂價８元　◆第００８號◆

向智力與敏捷挑戰

軟體世界中區舉行電腦遊戲大賽　會場氣氛冷清，不啻"悲情城市"

／謝達仁

擋不住台中熱情玩家與時報廣場的邀請，軟體世界終於在台中舉辦活動了，雖然，祇是"一場長達Six hours的電玩爭霸戰，但是軟體世界除了調派台中分公司人員之外，還遠從高雄、台北調兵遣將參予這個盛會，記者謝達仁我就是臨危授命，專程南下採訪，看看有沒有機會採訪到驚人秘聞。

場面冷清・悲情城市

我們一行人驅車到台中時報廣場比賽場地，發覺時報廣場的工作人員已將比賽場地佈置得有條不紊，記者暗想，這下子糟了，佈置得太有條不紊實在不合我們這些玩電腦的Style，時報廣場將比賽場地圍起，不讓非參賽者入場，其他人只好在界線外"遠觀而不能褻玩焉"，感覺會場氣氛冷清了不少，一時覺得台中實在是個"悲情城市"。

冷熱有別・俄羅稱霸

比賽項目是"俄羅斯方塊"及"快打磚塊Ⅱ"，"俄羅斯方塊"受到大家的寵愛，有三十餘位俄羅斯迷摩拳擦掌報名互相砍殺，"快打磚塊Ⅱ"卻被冷落在一旁，參賽者的力力也較低，只有前三名，逢甲大學的學生有備而來，據他們自己說有上百萬分數的功力，還好今天限時十分鐘，不然，時報廣場的收容所今晚還要借住他們倆一宿。比賽規則不限定參賽次數，由於比賽全程長達Six hours，不少人抱著"冠軍非我莫屬"的心理一試再試，最後還是含恨離出，差點沒把比賽場地砸了。



這眞是一場「君子無所爭，必也電玩乎。」

僧少粥多・皆大歡喜

這次我們遠從高雄抱來一大堆獎品，沒想到場面冷清，心裡直想，肥了這些賴著不走的傢伙。搶答的題目容易的用"屁股"想都知道答案，記者在旁留意題目內容，發現跟上回台北聯誼會的內容雷同。這位出題大人也太不長進了，以後絕不能讓他上高中、大學聯考出題老師名單，向工作人員打探這位不負責任的傢伙是誰，原來是總編阿哥。

板孩癡心・東海鬧場

眼見現場報名人口當中有一人相當眼熟的小娃兒，似在台北聯誼會見過，莫非他是軟體世界請來的職業觀衆，心想這下挖到大新聞了，馬上逮著他不放，這名小娃兒自陳怕十年寒"幕"（螢幕）無人知，只要軟體世界舉辦聯誼會，且有遊戲大賽，他一定背著爸媽離家出走，在所不惜。這娃兒才國一，來自板橋。最後軟體世界頒與他"最佳苦兒流淚獎"以茲薄懲。

記者在會場也意外的發現一群行

資訊專訪

新資訊採訪・軟體

電玩爭霸戰

跡相當可疑的人，該幫大約在七、八個人，不過在行動上卻滿一致的，似乎是〝一個口令一個動作〞，心想可能是軟體世界的敵人派來潛伏，等待時機進行顛覆工作，果不出所料，節目進行到中途，該幫的頭頭郭明修就殺上台去把男主持人的麥克風搶了過來，與女主持人搭配主持起來，他的〝行為〞據現場的人指出其表現真的可圈可點，令人叫絕，由於版位原故，這一段趣事，記者就把它埋在心裡，怪只怪讀者不親臨觀賞。

主持到一半，女主持人突然興致來潮，邀請台下的觀衆與她一起高歌一曲〝綠島小夜曲〞，結果是該幫的一位帥哥上台與女主持人來了一段〝情歌熱唱〞，台下聞之莫不驚慌四處逃竄，因為大家都知道女主持人小梅的歌聲實在是……（不能表達出來，否則我謝達仁會死得很難看）。

明修還當衆表現了他的急智，當場為軟體世界的後現實主義下了個定義，請各位看官順便評評理：

「前無古人，〝後〞無來者，後者，未來也。我國神話封神榜中，早有哪咤風火輪之出現，此與現代之摩托車何異？當年科幻小說中登陸月球之〝痴想〞，現在豈不是早已成為過去的事實嗎？」

「後現實主義——未來將成為現實的主義。我們對未來世界的憧憬與美夢，現在已經在軟體世界的產品——實現，這不是幻想，也不夢，它將後現實主義的創始者，即將把現有在軟體世界裡的〝現實〞，完全〝現實〞的呈現給你。」

後現實主義的新主張

說完，只見台下人全部絕倒。後來經記者打聽，這票人為東海大學工業工程系二年級學生，頭頭叫郭明修，平日游手好閒，只玩軟體世界的GAME。

匆匆頒獎・圓滿閉幕

由於比賽長達Six hours，很多玩家均不支倒地，送醫急救。因此，晚上7：00頒獎時已冷清不少，許多獎項也順利頒出，結束這次與時報廣場合辦的電玩爭霸戰。



頒獎實況

〔編輯部更正啟事〕　查記者謝達仁報導與事實有所出入，

特此更正：

1. 來自板橋的潘建州小弟弟是經父母同意之下偕同學前來，請潘小弟弟的父母明查。
2. 來自東海大學工程系學生均是軟體世界熱情擁護者，主持節目部分是由主持人邀請而非自行主持，合唱〝綠島小夜曲〞為主持人厚顏邀請。

台中電玩爭霸戰前五名名單：

〔俄羅斯方塊〕7/4級，限時十分鐘。

第一名：何國榮	分數：11211
第二名：吳友中	分數：10205
第三名：周復延	分數：9189
第四名：莊塗城	分數：8940
第五名：陳俊宏	分數：8830

〔快打磚塊Ⅱ〕限時十分鐘。

第一名：林建男	分數：364080
第二名：陳威光	分數：271730
第三名：陳威君	分數：268820
第四名：李勇瑋	分數：250530
第五名：何國榮	分數：179680



遊戲大賽現場傳真



新的風尚 心靈的平撫 震撼人心的聲音

> 不管作品裡說的是什麼，重要的是這些現象確實存在於我們這個社會，我們只是表白，我們只有愛與關懷，我們絕無政治色彩在工作室取名Fusion，他的原意就是"融合"
>
> ——陳玉立

〈軟體世界記者黃曉清高雄紙上特別報導〉根據軟體世界發言人史提芬·披佐靈克能德斯先生指出，最近由軟體世界精心製作發行改自電影之休閒軟體，又在市場掀起一股搶購熱潮，進究原因，除了遊戲本身的可玩性高外，主要還是受到電腦病毒的影響，由於發燒友懼怕不小心購買到帶有病毒的次級品，在選購休閒軟體紛紛指名軟體世界，使得軟體世界又再一次獲得消費者的肯定與支持。軟體世界所有同仁也希望藉由此版面向各位發燒友致上萬分的謝意，因為你們對軟體世界的信心，就是我們的精神支柱，我們夜以繼日的工作，終於得到回響了！

前些時候，為了配合軟體世界徵求軟體世界主題曲與歌詞的活動，筆者老是往高雄首屈一指的亞洲唱片製作部跑，原因不外乎希望這批在南台灣稱霸的音樂鬼才能拔"耳"相"聽"，替軟體世界收到的一仟多件參選作品評審評審，以免軟體世界發燒友以為我們只是……

可是，時間真的不巧，這一陣子他們正在為他們那正要出爐的"1989台灣"拼命，看到他們拼命的模樣，也讓我勾劃出軟體世界雜誌在截稿時大家拼命的一幕。

在亞洲唱片的錄音室裡，重覆又重覆的在聽他們播放著一小段又一小段，時而憂憤、時而昂揚、時而委婉的音樂與歌聲，這麼一張內容極為特殊的唱片，不禁引起筆者的好奇，難道亞洲唱片又想再次為台灣的唱片界創造另一個"××第一"的頭銜嗎？

·「1989·台灣」專輯唱片是1989年台灣的產物

說真的，這一兩年來，台灣各層面急遽的變化，緣自於過去數十年來累積了太多「不變」的結果。這種感受，軟體世界是可以了解體會的，因為軟體世界就是在這個時期長大茁壯的。面對此時此地此景的台灣，似乎太多人憋了太久都有話要說，當一波波的示威遊行行列開上馬路；當地上地下經濟活動洶湧泛濫；當食衣行住違法大亂；當歷史決戰的選舉熱潮襲捲而來，無論台上台下、場內場外，每個人都身不由已的捲入了此驚濤駭浪之中，一切都在變，變得不知道明天又會發生什麼事！熱鬧一場場上演，大家看到了；震耳欲聾的訴求，大家聽到了，到底剩下什麼值得大家去思索一番呢？由一群年輕人組成的「福鑫音樂工作室」默默地為眼前發生的事留下註腳。他們結合了文字、音樂、畫面、歷經一年多的時間完成了「1989·台灣」這張作品。在目前「一切向錢看」的唱片市場上，此專題唱片展現出來的氣魄實在叫人為它捏把冷汗！你可以想像這一群熱愛鄉土、關懷社會的年輕人口中「1989·台灣」是怎樣的內容嗎？你可想像歌曲取材角度無懼新聞局廣電處的審查嗎？「福鑫音樂工作室」（Fusion Audio Studio）負責人陳玉立振振有詞地說；「不管作品裡說的是什麼，重要的是這些現象確實存在於我們

這個社會，我們只是表白，我們只有愛與關懷，我們絕無政治色彩！在工作室取名 Fusion ，他的原意就是"融合"！」

確實，此時此地的台灣需要的就是 Fusion 一下！

■1989的台灣是不是我們快樂的天堂？

縱觀整張唱片的規畫，你會發現：每首歌的安排其背後都有故事情節與重大節日結合，展現出極為豐富的作品意念。創作者針對主題意識，先尋求符合題旨的文字表達與[illegible]定位，再賦予音樂塑造出時空背景[illegible]其故事。換言之，每首歌從作詞→譜曲→編曲→錄製→配唱到完成音效，都是在規[illegible]完成的意念裡加以引伸，所有參與[illegible]構想，次第加入、融合而完[illegible]作品。因此，在不特意凸顯演唱者的情況之下，完成的歌曲呈現出許多戲劇性轉折的特殊風貌。以下簡單的說明「1989・台灣」唱片裡的一[illegible]傳遞的意念。

・「教師節／我的家」

這首歌從課堂裡老師教[illegible]與黃鸝鳥」，導入輕鬆幽默的無[illegible]牛的房事訴求。

・「兒童節／夢土上」

這首歌由孩子的眼中看[illegible]藍天清溪翠谷，唱出「能不能留給孩子一個　可以嚮往的夢土？」來述說環境污染日趨嚴重將禍延子孫的危機。

・「行憲紀念日／三輪車跑得快」

借著「三輪車跑得快，上面坐著老太太…」的童謠引出「輪椅車上有哲學，上面坐著老爺爺…」來述說老民代面對各界逼退浪潮仍無動於衷的無奈，歌曲結尾是「…要五毛給一塊，你說奇怪不奇怪！」

・「光復節／是誰來捉弄」

這首歌表達了目前台灣人對省籍問題的看法，到底省籍問題是不是問題？豎立「228紀念碑」能不能讓大家走出歷史的陰影，共享一片藍藍的天呢？

・「母親節／中國海」

這首歌提出了中國人目前最大的無奈—兩岸情結，無論是他、身處大陸，或者是我、長於台灣，面對未來的世界，源自同一母親的血脈的事實目前卻是一種無奈！

・「端午節／鷹的心」

這首歌借用屈原有志難伸被貶謫流放，反映現代人面對政治污染的自我流浪心態。當時的屈原沒有汨羅可以選，現代[illegible]找不到乾淨的河可以跳！

・「勞動節／和風大哥說」

在當今[illegible]價值觀普遍扭曲，一切金錢掛帥之下，提出和風先生「智慧語錄」[illegible]傳遞的訊息，勸勉年輕人[illegible]實的工作，進而一步[illegible]的舉措，徒然留下好夢成空的喟嘆！

・「青年節／難道真有一道牆」

當你握起拳頭時，你無異承認自己已經是一個失敗者，沒有辦法了。[illegible]重的暴力抗[illegible]來激[illegible]和理性訴求的心願[illegible]拳頭、自[illegible]啟示？無論你的政治主[illegible]何，[illegible]反暴力的[illegible]

・「中[illegible]／你們是我[illegible]不[illegible]」

[illegible]離鄉的遊子思鄉情切，何時能衣錦榮歸；在每個人心中，血脈相連的親情猶如一盞明燈，照亮我們未來的方向。當我們聽說股市號子隔壁開托兒所大賺其錢時，才知道什麼叫做「不滅的希望」。

・「爸爸節／一枝拐仔」

這首歌曲　出殘障同胞謀生不易，反映當今富裕繁忙的台灣，社會福利救助的欠缺。歌詞裡：「一枝拐仔欲行千千萬里路，為著咱的生活甲前途，一步擱一步。」道出肢體殘障同胞家庭的辛酸！

從這些歌曲描繪出的現狀，我們得到一個整合的意念，整張唱片散發出一個強烈的主張—「1989台灣是不是我們快樂的天堂？」然而質疑、批判的表現手法之外，創作者的動機又是什麼呢？

■1989的台灣是不是我們未來的希望？

從這張唱片的主題曲、與唱片同名的「1989・台灣」這首歌我們可以得到答案。不論此時此地的台灣是不是我們快樂的天堂，台灣的未來能不能給我們希望無寧是我們更深切關注的。雖然台灣目前面臨的問題千頭萬緒，理都理不清，但是理不清就算了[illegible]須解決，但是不能真切的面對問題，甚至規避、隱晦問題所在，我們也就不用奢望問題能有解決的一天。

[illegible]群人用心、用愛、用關懷[illegible]」，對那些賺飽了荷包，拿到綠卡就走的人來說，是個極大的諷刺，在他們眼中「1989台灣是？？？」，或許我們就把這個問題留給每個人去思索吧！

[illegible]有一天，軟體世界能藉由休[illegible]記錄我們國家所發生一切，[illegible]經歷經歷這些歷史與未來，[illegible]一年來臨前，預祝我們的國家[illegible]一年裡，國運昌隆。

P.S.感謝亞洲唱片製作部所有工作同仁提供有關資料讓筆者得以順利完成此篇文章。

P.P.S.亞洲唱片為答謝軟體世界在這段時間對於他們的關懷，特贈送了兩萬伍仟份製作精美又實用的「1989台灣.音樂手札」給所有軟體世界發燒友，該手札已隨本期附送，你對世界流行的各種音樂都有印象了嗎？

三國志

人物中、英姓名對照與肖像編號



世人公推三國演義爲天下第一才子書，電腦遊戲三國志若稱它是天下第一GAME，實不爲過。美中不足的是人物姓名都用英文表示，除非三國演義能倒背如流，否則眞的很難叫出人物本來姓名。更慘的是有的名字還譯錯！譬如「荀」音ㄒㄩㄣˊ，應譯作Xun，竟然譯成Gou ㄍㄡˇ(苟)，眞服了他。

筆者有感於此，翻查史書三國志找出人物中文姓名，列成一覽表方便各位玩家。如有錯誤還請不吝指正。

／張嵐



三國志

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
1	01	Cao Cao	曹 操	03 00
2	02	Sun Jian	孫 堅	08 00
3	03	Liu Bei	劉 備	02 00
4	04	Yuan Shao	袁 紹	09 00
5	05	Yuan Shu	袁 術	0F 00
6	06	Liu Biao	劉 表	32 00
7	07	Dong Zhuo	董 卓	06 00
8	08	Liu Yan	劉 焉	15 00
9	09	Ma Teng	馬 騰	19 00
10	0A	Gongsun Zan	公孫瓚	1C 00
11	0B	Xiahou Dun	夏侯惇	1D 00
12	0C	Xiahou Yuan	夏侯淵	25 00
13	0D	Cao Ren	曹 仁	31 00
14	0E	Cao Ang	曹 昂	33 00
15	0F	Cao Hong	曹 洪	34 91
16	10	Gou (Xun) Yu	荀 彧	22 00
17	11	Cheng Yu	程 昱	2E 00
18	12	Gan (Yu) Jin	于 禁	30 63
19	13	Dian Wei	典 韋	00 63
20	14	Chen Gong	陳 宮	41 91
21	15	Liu Ye	劉 曄	11 81
22	16	Xun You	荀 攸	42 92
23	17	Yue Jin	樂 進	10 72
24	18	Li Dian	李 典	42 A4
25	19	Cao Pi	曹 丕	1B 00
26	1A	Cao Zhi	曹 植	33 71
27	1B	Cao Rui	曹 叡	32 71
28	1C	Cao Xiu	曹 休	10 A3
29	1D	Cao Zhen	曹 真	22 A3
30	1E	Cao Chun	曹 純	00 44
31	1F	Huang Gai	黃 蓋	01 2C
32	20	Sun Ce	孫 策	16 00
33	21	Zhou Yu	周 瑜	07 00
34	22	Sun Quan	孫 權	13 00
35	23	Han Dang	韓 當	12 A3
36	24	Cheng Pu	程 普	30 00
37	25	Zhu Zhi	朱 治	11 92
38	26	Jiang Qin	蔣 欽	03 A2
39	27	Zhou Tai	周 泰	14 63

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
40	28	Sun Yi	孫 翊	30 A3
41	29	Sun Yu	孫 瑜	20 A4
42	2A	Sun Huan	孫 桓	40 A3
43	2B	Guan Yu	關 羽	01 00
44	2C	Zhang Fei	張 飛	04 00
45	2D	Cao Bao	曹 豹	20 82
46	2E	Liu Chan	劉 禪	12 00
47	2F	Sun Gan(Qian)	孫 乾	37 00
48	30	Guan Pin	關 平	3D 00
49	31	Guan Xing	關 興	00 A4
50	32	Liu Yong	劉 永	20 71
51	33	Liu Li	劉 理	40 72
52	34	Zhang Bao	張 苞	01 61
53	35	Liu Feng	劉 封	30 94
54	36	Guan Suo	關 索	00 A1
55	37	Chen Lin	陳 琳	00 73
56	38	Yan Liang	顏 良	28 00
57	39	Wen Chou	文 醜	23 00
58	3A	Tian Feng	田 豐	21 4A
59	3B	Shen Pei	審 配	43 A1
60	3C	Ju Shou	沮 授	23 A1
61	3D	Guo Tu	郭 圖	2F 00
62	3E	Xu Shou(You)	許 攸	03 72
63	3F	Gao Lan	高 覽	11 71
64	40	Zhang He	張 郃	13 63
65	41	Yuan Tan	袁 譚	03 A3
66	42	Yuan Xi	袁 熙	42 71
67	43	Yuan Shang	袁 尚	24 A3
68	44	Yuan Yin	袁 胤	31 91
69	45	Lu Fan	呂 範	21 71
70	46	Zhang Xun	張 勳	34 A3
71	47	Ji Ling	紀 靈	36 00
72	48	Lei Bo	雷 薄	21 94
73	49	Chen Ji	陳 紀	13 93
74	4A	Liang Ji	梁 紀	23 73
75	4B	Li Feng	李 豐	10 73
76	4C	Liang Xing	梁 興	12 71
77	4D	Chen Lan	陳 蘭	04 64
78	4E	Huang Zu	黃 祖	11 82



編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
79	4F	Han Sui	韓 遂	04 A2
80	50	Kuai Yue	蒯 越	43 92
81	51	Cai Mao	蔡 瑁	2A 00
82	52	Liu (Lu) Gong	呂 公	11 93
83	53	Liu Qi	劉 琦	29 00
84	54	Liu Coing (Cong)	劉 琮	43 62
85	55	Gan Ning	甘 寧	34 00
86	56	Wang Can	王 粲	00 72
87	57	Zhang Yun	張 允	21 A1
88	58	Cai He	蔡 和	12 92
89	59	Cai Zhong	蔡 仲	13 92
90	5A	Li Ru	李 儒	2D 00
91	5B	Lu Bu	呂 布	05 00
92	5C	Li Su	李 肅	14 94
93	5D	Li Jue	李 傕	00 81
94	5E	Cai Yong	蔡 邕	21 80
95	5F	Guo Xi	郭 汜	02 80
96	60	Zhang Ji	張 濟	21 80
97	61	Jia Xu	賈 詡	24 00
98	62	Hua Xaiong	華 雄	41 A1
99	63	Fan Chou	樊 稠	10 80
100	64	Xu Long (Rong)	徐 榮	12 81
101	65	Hu Zhen	胡 軫	13 71
102	66	Zhang (Zhao) Cen	趙 岑	32 A2
103	67	Dong Min	董 旻	20 80
104	68	Zhang Song	張 松	3E 00
105	69	Fa Zheng	法 正	31 70
106	6A	Meng Da	孟 達	40 61
107	6B	Huang Quan	黃 權	00 90
108	6C	Wang Lei	王 累	22 90
109	6D	Deng Lan (Xian)	鄧 賢	21 70
110	6E	Zhang Ren	張 任	41 61
111	6F	Liu Zhang	劉 璋	35 00
112	70	Yang Huai	楊 懷	13 A0
113	71	Gao Pei	高 沛	21 64
114	72	Liu Ba	劉 巴	42 62
115	73	Liu Gui	劉 璝	04 71
116	74	Liu Xun	劉 循	24 62
117	75	Wu Yi	吳 懿	02 81
118	76	Wu Lan	吳 蘭	22 63
119	77	Lei Tong	雷 同	23 63
120	78	Yan Yan	嚴 顏	3A 00
121	79	Ma Chao	馬 超	1A 00
122	7A	Ma Lin (Xiu)	馬 休	44 70
123	7B	Ma Tie	馬 鐵	10 60
124	7C	Ma Dai	馬 岱	40 00
125	7D	Hou Xuan	侯 選	11 64
126	7E	Cheng Yin	程 銀	22 60
127	7F	Li Zhan	李 湛	40 90
128	80	Zhang Heng	張 橫	01 62
129	81	Liang Gang	梁 綱	30 64
130	82	Cheng Yi	成 宜	10 90
131	83	Ma Wan	馬 玩	02 60
132	84	Yang Qiu	楊 秋	00 64
133	85	Pang De	龐 德	38 00
134	86	Xu Zhu	許 褚	26 00
135	87	Liu Yao	劉 繇	01 80
136	88	Tao Qian	陶 謙	22 80
137	89	Chen Deng	陳 登	02 82
138	8A	Chen Gui	陳 珪	22 82
139	8B	Mi Zhu	麋 竺	2B 00
140	8C	Xu Huang	徐 晃	20 00
141	8D	Kong Rong	孔 融	02 A1
142	8E	Liu Dai	劉 岱	43 A2
143	8F	Zhang Miao	張 邈	22 93
144	90	Bao Xin	鮑 信	00 82
145	91	Zhao Yun	趙 雲	0D 00
146	92	Han Xian	韓 暹	20 93
147	93	Yang Feng	楊 奉	04 A0
148	94	Taishi Ci	太史慈	21 00
149	95	Zhang Zhao	張 昭	30 72
150	96	Zhang kuang(Hung)	張 紘	31 92
151	97	Chen Wu	陳 武	12 64
152	98	Yu Fan	虞 翻	04 74
153	99	Wong Lang	王 朗	01 80
154	9A	Lu Su	魯 肅	11 00
155	9B	Zhuge Jin	諸葛謹	39 00
156	9C	Lu Meng	呂 蒙	3C 00

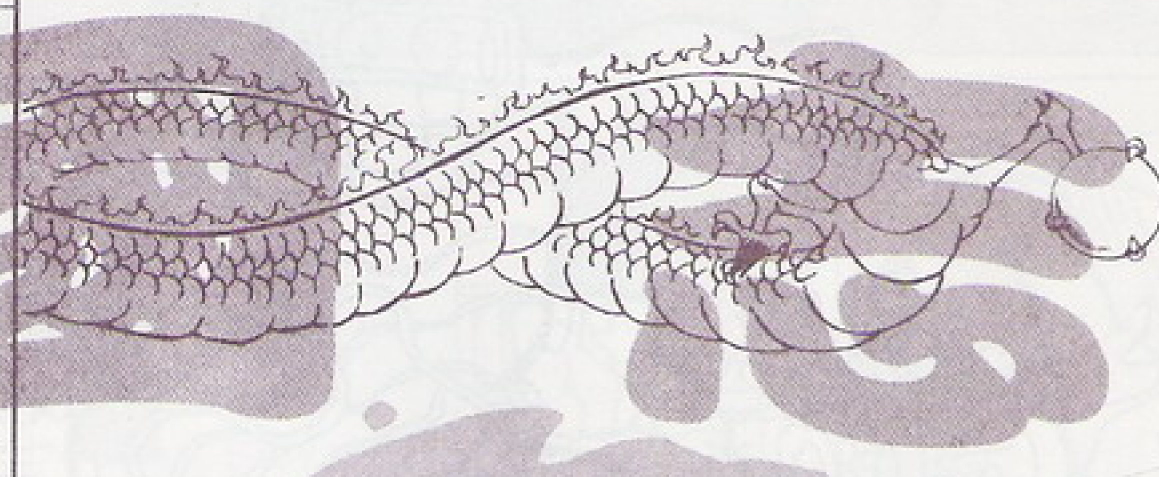


編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號	
157	9D	Lu Xun	陸 遜	17	00
158	9E	Chen Qun	陳 羣	33	93
159	9F	Zhu Jun	朱 儁	12	80
160	A0	Yang Biao	楊 彪	12	82
161	A1	Song Qian (Xian)	宋 憲	20	74
162	A2	Wei Xu	魏 續	02	63
163	A3	Hou Cheng	侯 成	13	A4
164	A4	Zhang Liao	張 遼	1F	00
165	A5	Zhang Xiu	張 繡	12	61
166	A6	Zhou Cang	周 倉	41	A2
167	A7	Liao Hua	廖 化	12	A1
168	A8	Gu Yong	顧 甯雍	43	73
169	A9	Lu Kuang	呂 曠	31	60
170	AA	Lu Xiang	呂 翔	44	A0
171	AB	Guo Jia	郭 嘉	1E	00
172	AC	Yi Ji	伊 籍	27	00
173	AD	Xu Shu	徐 庶	14	00
174	AE	Zhuge Liang	諸葛亮	00	00
175	AF	Sima Yi	司馬懿	0E	00
176	B0	Mi Fang	糜 芳	14	A4
177	B1	Wei Yang (Yan)	魏 延	3B	00
178	B2	Jian Yang	簡 雍	03	93
179	B3	Jiang Gan	蔣 幹	23	92
180	B4	Bu Zhi	步 騭	44	94
181	B5	Xue Zong	薛 綜	11	70
182	B6	Lu Ji	陸 績	02	73
183	B7	Yan Jun	嚴 畯	23	91
184	B8	Kan Ze	闞 澤	01	91
185	B9	Fu Gan	傅 幹	22	72
186	BA	Ding Feng	丁 奉	01	93
187	BB	Fan (Pan) Zhang	潘 璋	04	61
188	BC	Mao Jie	毛 玠	14	93
189	BD	Pang Tong	龐 統	18	00
190	BE	Lu Qian	呂 虔	04	60
191	BF	Xu Sheng	徐 盛	11	A0
192	C0	Ling Tong	凌 統	02	A0
193	C1	Ma Yan	馬 延	20	70
194	C2	Zhang Yi	張 顗	12	70
195	C3	Chen Qiao (Jiao)	陳 矯	10	82

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號	
196	C4	Niu Jin	牛 金	33	63
197	C5	Chen Xi	陳 嬉	10	94
198	C6	Ma Liang	馬 良	43	70
199	C7	Ma Su	馬 謖	10	00
200	C8	Jin Xuan	金 旋	01	82
201	C9	Han Xuan	韓 玄	32	93
202	CA	Zhao Fan	趙 範	21	93
203	CB	Liu Du	劉 度	00	80
204	CC	Liu Yan	劉 延	02	90
205	CD	Xiong Rong (Xing Daorong)	刑道榮	31	61
206	CE	Bao Long	鮑 龍	14	70
207	CF	Chen Ying	陳 應	33	A1
208	D0	Gong Zhi	鞏 志	02	74
209	D1	Huang Zhong	黃 忠	0B	00
210	D2	Song Xian (Qian)	宋 謙	24	74
211	D3	Zhu Ling	朱 靈	24	63
212	D4	Wei (Wen) Pin	文 聘	30	A4
213	D5	Hua Xin	華 歆	24	72
214	D6	Zhang Ji	張 濟	14	60
215	D7	Zhang Lu	張 魯	3F	00
216	D8	Yan Pu	閻 圃	22	71
217	D9	Zhang Wei	張 衛	03	61
218	DA	Zhong Yao	鍾 繇	40	93
219	DB	Zhong Jin	鍾 進	32	A4
220	DC	Yang Xiu	楊 修	01	70
221	DD	Yang Song	楊 松	24	91
222	DE	Xiahou De	夏侯德	00	71
223	DF	Xiahou Xi	夏侯錫	14	A2
224	E0	Man Chong	滿 寵	24	92
225	E1	Fu Ren (Shiren)	傅士仁	12	93
226	E2	Jia Kui	賈 逵	44	92
227	E3	Xu Jing	許 靖	41	70
228	E4	Wu Ban	吳 班	44	64
229	E5	Sha Ke (Moke)	沙摩可	34	A0
230	E6	Meng Huo	孟 獲	0C	00
231	E7	Yong Kai	雍 闓	11	A1
232	E8	Gao Ding	高 定	31	A1
233	E9	Zhu Bao	朱 褒	33	A0

編號	編號hex值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
234	EA	Lu Kai	呂 凱	04 93
235	EB	Meng You	孟 優	34 61
236	EC	Gou Zhi (Guo Youzhi)	郭攸之	40 74
237	ED	Fei Hui (Wei)	費 瑋	41 93
238	EE	Dong Yun	董 允	32 92
239	EF	Shang Chong	尚 寵	24 61
240	F0	Qiao Zhou	譙 周	00 94
241	F1	Deng Zhi	鄧 芝	03 74
242	F2	Xiahou Mao	夏侯楙	40 A4
243	F3	Jiang Wei	姜 維	0A 00
244	F4	Guo Huai	郭 淮	20 92
245	F5	Xin Pi	辛 毗	42 A0
246	F6	Sima Zhao	司馬昭	22 A2
247	F7	Sima Shi	司馬師	23 A2
248	F8	Jiang Wan	蔣 琬	42 70
249	F9	Hao Zhao	郝 昭	41 64
250	FA	Zhu Huan	朱 桓	11 61
251	FB	Quan Cong	全 琮	10 71
252	FC	Wang Shuang	王 雙	31 62
253	FD	Wang Pin	王 平	10 A2
254	FE	Li Yan	李 嚴	13 74
255	FF	Yang Yi	楊 儀	40 71

註：英文姓名中音譯錯誤的，已將正確譯法放在其後括號內。

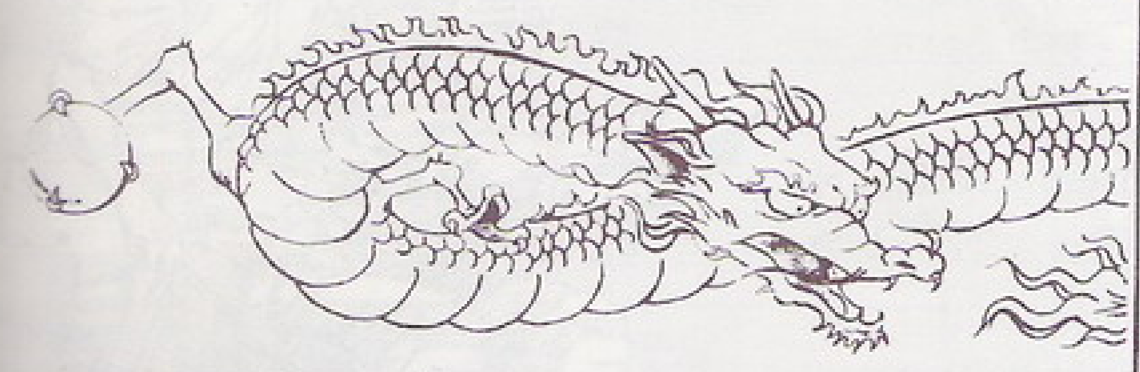


表二　三國志人名翻譯原則

注音	英　　譯
ㄅ	B
ㄆ	P
ㄇ	M
ㄈ	F
ㄉ	D
ㄊ	T
ㄋ	N
ㄌ	L
ㄍ	G
ㄎ	K
ㄏ	H
ㄐ	J
ㄑ	Q
ㄒ	X HS
ㄓ	Zh Ch
ㄔ	Ch
ㄕ	Sh
ㄖ	R
ㄗ	Z
ㄘ	C TS
ㄙ	S
ㄧ	Y（平常時）
ㄧ	Yi（後接 n 或 ng 時）
ㄨ	W
ㄩ	Yu（平常時）
ㄩ	YO（後接 ng 時）

注音	英　　譯
ㄚ	a
ㄛ	o
ㄜ	e
ㄝ	e
ㄞ	ai
ㄟ	ei（前面為子音時）
ㄟ	i（前面有母音時）
ㄠ	ao
ㄡ	o（前面為子音時）
ㄡ	ou（前面為子音一時）
ㄡ	u（前面為母音時）
ㄢ	an
ㄣ	n（前面為母音時）
ㄣ	en（前面為子音時）
ㄤ	ang
ㄥ	eng（前面為子音時）
ㄥ	ng（前面有母音時）
ㄦ	?
ㄧ	i
ㄨ	u
ㄩ	u
ㄩ	io（在三個注音中間時）

此表可使你玩三國志時能知道人物的名字。



燃燒的野球 補遺

印證你是否有
能將你的隊伍帶領成
為棒球界的

是個不可多得的好GAME

本刊第三期31頁，「燃燒的野球」一文在「＊注意：」項下遺漏了一段文字，附表亦有誤植之處，今一併在此補正，並向作者及讀者致歉。—老編

/張嵐

＊注意：以上只要有兩個位元組，均須倒著看。

④第25、26位元組是全壘打（HR），在本例中為0400（＝4）

⑤第31、32位元組是打點（RBI）；在本例中為1700（＝23）

⑥第37、38位元組是盜壘數（SB）。在本例中為2C00（＝44）

⑦第43、44位元組是打擊率（AVG。在本例中為1B01（＝2．83）

二、投手資料：以全美明星隊（All-Stars）的投手 Peers Jesse 為例

(1)—(3)步驟同前

(4)尋找 Peers,Jesse（在第 9 磁區後半部）

(5)找到後，即可開始修改（如附圖 2，按F1即可修改名字）

①從名字最後一字數去，第13、14個位元組是左右投（Arm），0100為右投，FF為左投

②第31、32個位元組是勝（W），例中為，OF00（＝15）

③第37、38個位元組是負（L），例中為1100（＝17）

④第43、44個位元組是救援（S），例中為0000（＝0）

⑤第49、50位元組是投球局數（IP），例中為4901（＝329）

⑥第84、90、96、102個位元組是投手擅長之球路。00為子彈球（Fastball!），01為快速直球（Fastball），02為直球（Offspeed），03為曲球（Curveball），04為小曲球（Slider），05為下墜球（Sinker），06為旋轉球（Screwball），0為變速球（Changeup），08為Fat Ball

特別注意：

㈠守備位置、打擊方式、左／右投、擅長球路不可超出預設值，否則畫面會亂掉。

守備位置	修改值
游擊手（SS）	05
三壘手（3B）	06

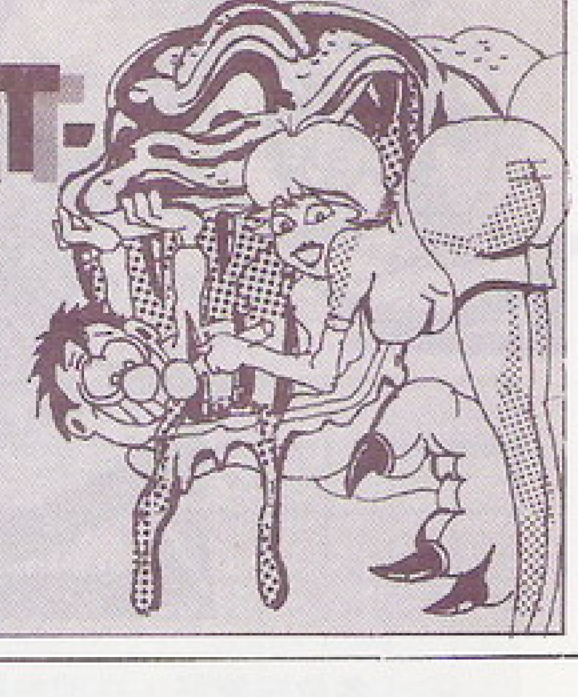




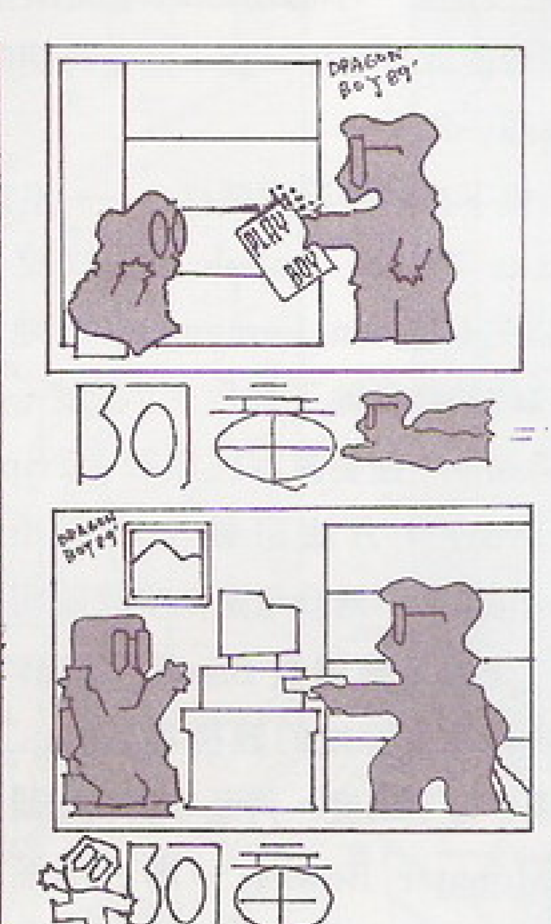
電玩短路 GAME·SHORT

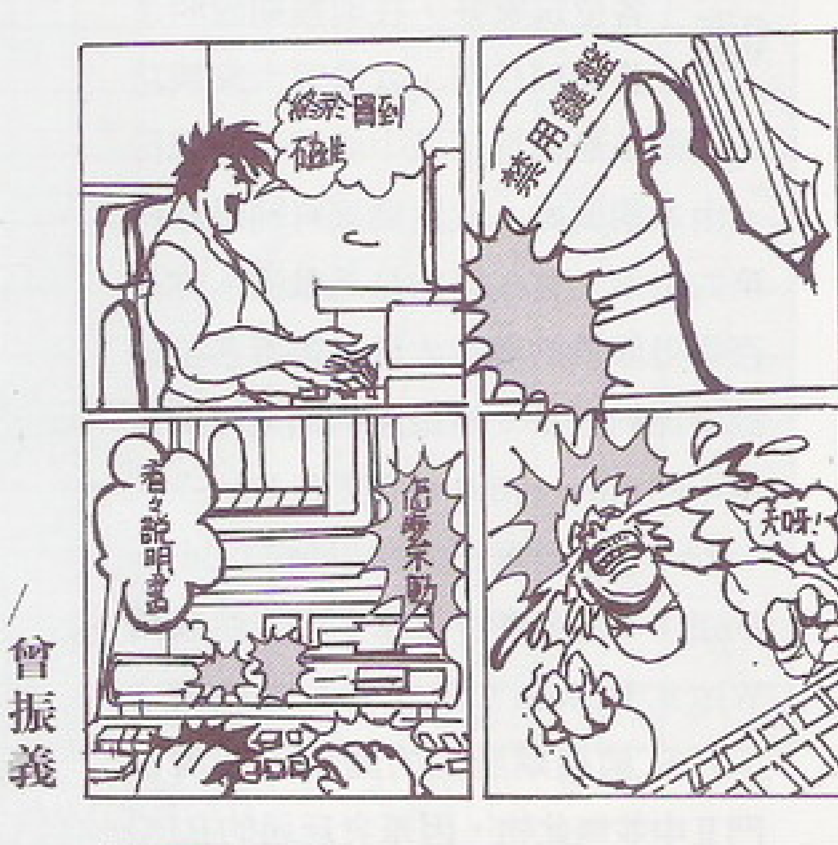
你有玩GAME時產生的奇想,幻想,夢想異想天開之點子嗎？請您將這些生動、幽默而有創意的畫面勾勒出來,歡迎各位漫畫鬼才加入軟體世界「電玩短路」的行列。

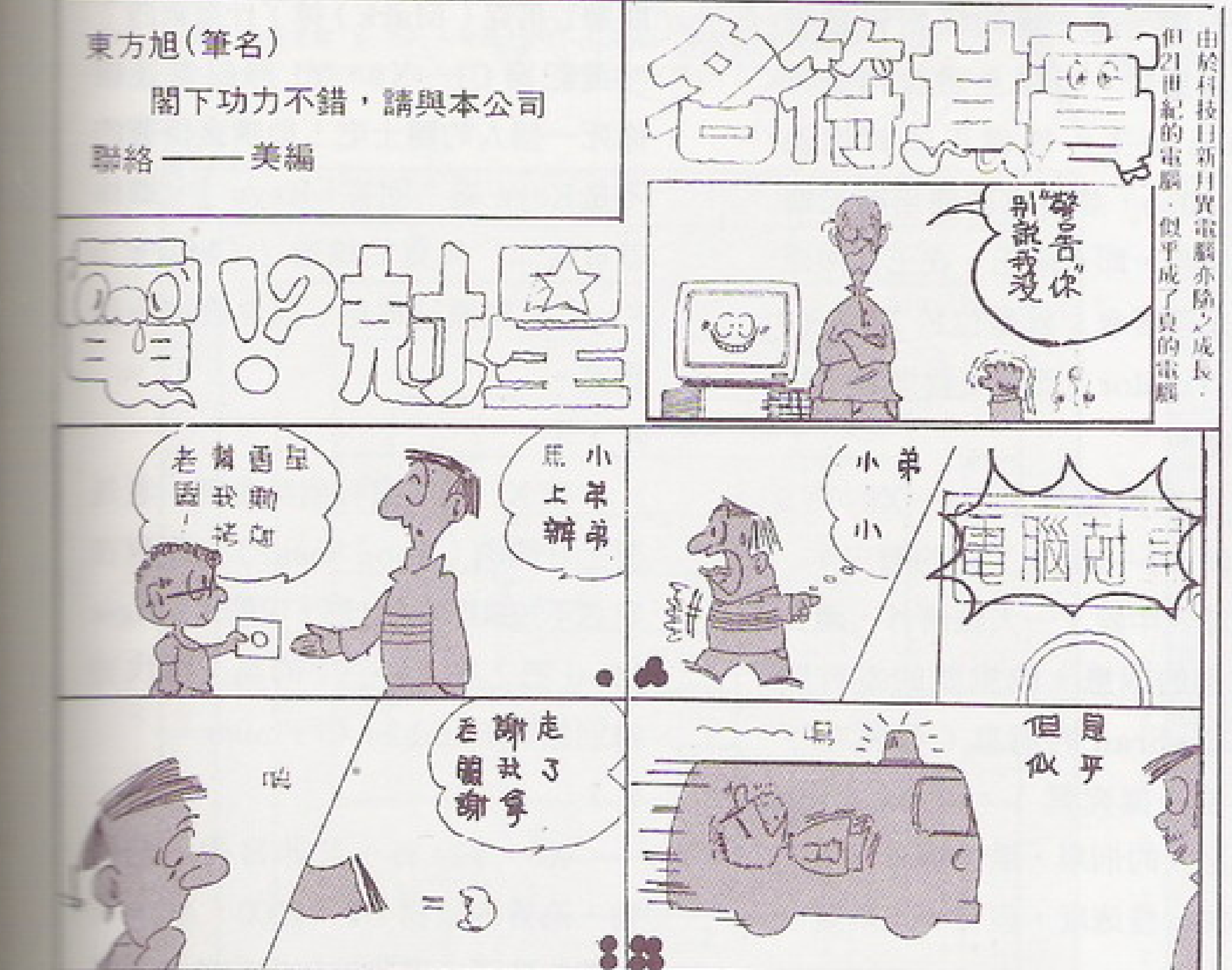




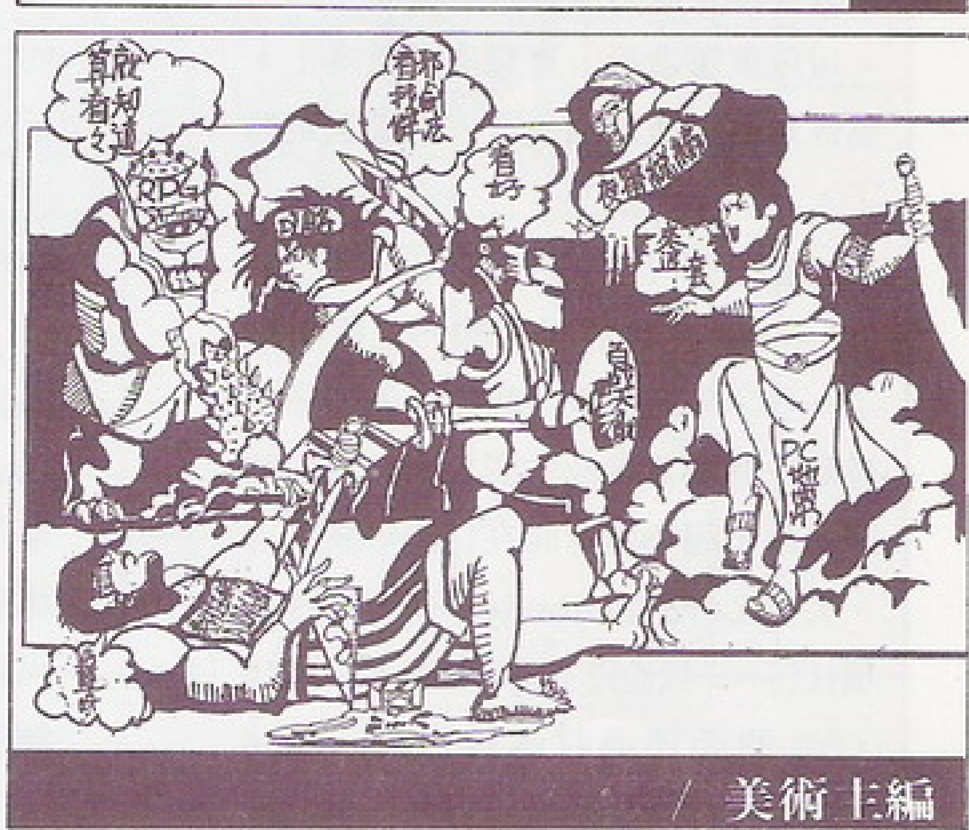






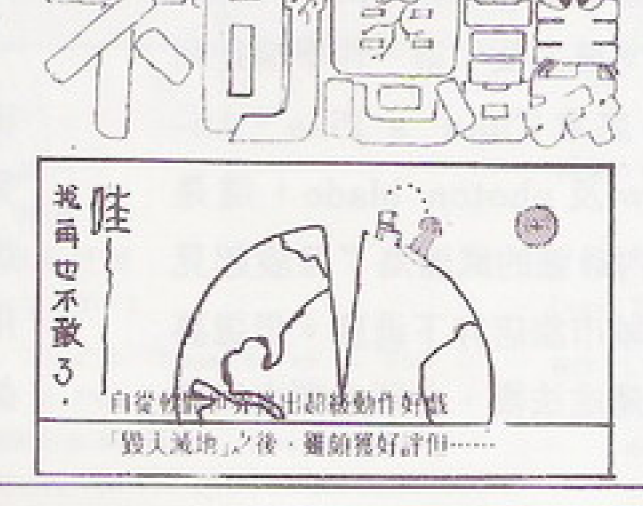








自從他玩過F-19之後，就對一切會飛的東西敏感



「毀天滅地」之後，獲頗好評但……

▲一律採用針筆或細黑色簽字筆
▲格式採用單格或四格，尺寸不限
▲軟體世界雜誌徵求特約漫畫專欄
▲作家請速洽編輯部。



嗨！各位玩家好，在前幾期說明了一些個別任務，就是讓大家練功，以便在最後地下城中能順利地進行。由本期開始，就要提到有關最終任務的線索，首先談的是馬戲團。你是否覺得隊員的屬性太低？告訴各位一個增加的方法：馬戲團的開放時間是每年的140～170天，位置在B2—X14，Y4。進去多贏一些俏皮娃娃（Cupie Doll），能拿多少就拿多少。然後用Witch Broom（或巫師3—2法術）（P.S.前幾期所說的魔毯，在魔法門II中並無此物，因筆者玩過的RPG太多而誤植，幸有其他玩家來信指正，在此請大家原諒）傳送至D2，找到在X7，Y13的瘋老頭，再傳送至E3，在X10，Y12處有個水泉，進去洗一下。再回到馬戲團，視你所選的遊樂項目而加某種屬性。效果不會馬上顯現，必須再睡一覺。醒來後，你會發現全隊的某種屬性提高了10點。可以重覆進行，直到你滿意為止。屬性最高只能加到一百，不過也足夠了。

接下來我們要一訪Castle Pinehurst。在大廳周圍的門上都有刻了一些字，把這些字組成一個句子，得到一個觸目驚心的訊息：「小心時間陷阱，因為世界將在1000年滅亡」。去見Lord Peabody，他會給你一項任務——找他兒子回來。到B4—X10，Y1的亞瑪遜村落救出Sherman，讓他加入隊伍當特別隊員，再去找Lord Peabody，他為了感謝你救回他的兒子，便給予你使用時光機的權利。時光機就在X2，Y5處。有了時光機，對於以後的任務就方便許多。在此城堡的X7，Y6，存放著「J—26 Fluxer」。而黃主教則被關在X13，Y3處。小心這裡的時間陷阱，它會使隊員增加一歲，並使時間向前推進一年。

接下來就接近問題核心——皇宮Luxus Palace Royole。去找拉蔓達公主（Queen Lamanda），她會要求你的隊員除了有「＋」記號（以前講過），還要贏取三重冠（Triple Crown）。方法記載在Pinehurst Castle內，不過我還是把步驟說明如下：先去2號城買Black Ticket三張，再至1號城的競技場Arena打一場，存下進度。再至5號城的競技場Monster Bowl打一場，存下進度。最後到2號城競技場Coloseum打最後一場。這一場的怪物相當強，要小心應付。三場全勝後再去見Lamanda公主，她便正式封你為Chosen One，並要求你使用時光機去救她父親，即卡隆王。在王宮內還有一些東西要拿，就是位於X0，Y6的A1—Todilor，而黑主教則在X14，Y14處。

接下來討論位於E3—X5，Y5的地穴與D1—X12，Y14的龍穴。

在地穴中除了一大裝備外，還有不少有用的訊息。較重要的是有關Castle Xabran的消息（我將在下期帶各位一探究竟）。在X0，Y15處有個巨大的刑車，進去訓練一下，可以增加一些速度，但有一定限度，無法加太多。

龍穴可就沒那麼容易闖了，那是龍的領域。進去後，第一件事情是到X13，Y6處拿Titan′s Pike、Ancient Bow及photon blade，這是在MM2內最強的武器為了保險起見，先回去城市旅店存下進度。但這裏無法施展傳送法術，必須走到出口處。第二件事是走到X7，Y14處。但在X15，Y15處會碰到一隻Ancient Dragon（遠古之龍），HP5000，AC50，會噴能量攻擊，一不小心就會全軍覆沒，要特別地小心。擊敗牠後，到X7，Y14處擊破玻璃，就可使全體隊員的HP＋1000！同樣地要睡一下才能見到功效。在X11，Y2處有個藍水泉，喝了可增加速度。

最後要說明本期所附的野外地圖：

A 2：

在X15，Y11有個雲霧戰士，打勝他可以學到巫師7—1法術、狂舞之劍。在X2，Y9有隻大蜘蛛問你一個問題「馬克（Mark）掉了什麼東西？」還記得C1—X1，Y1那個老是讓你死一個人的隱士吧！他嘴裏掛著的不是Keys嗎？回答「Keys」，蜘蛛就會給你「馬克的鑰匙」（Mark′s Key）。歸還給馬克，他會給你一些獎賞。

A 3：

在X7，Y7處有個美食家，老是要上好的肉（good meal），到現在我還不知道該給他什麼，可能是Magic Meal吧？在X8，Y1的島上可找到特別隊員Fumbler和Flailer。

E 2：

X9，Y14有一群非常強大的怪物，為首的怪物HP＝2000，AC＝40，若打勝了，經驗增加相當多。最好的辦法是找到Star Bow，每人複製一把，濫轟濫炸。因為Star Bow可施Star Burst法術，且不耗法力、寶石，只有次數限制。可以留一把原版的在旅店內，放在特別隊員身上，用光時再回來複製即可。這方法可以使你的隊伍在荒野中無往不利！

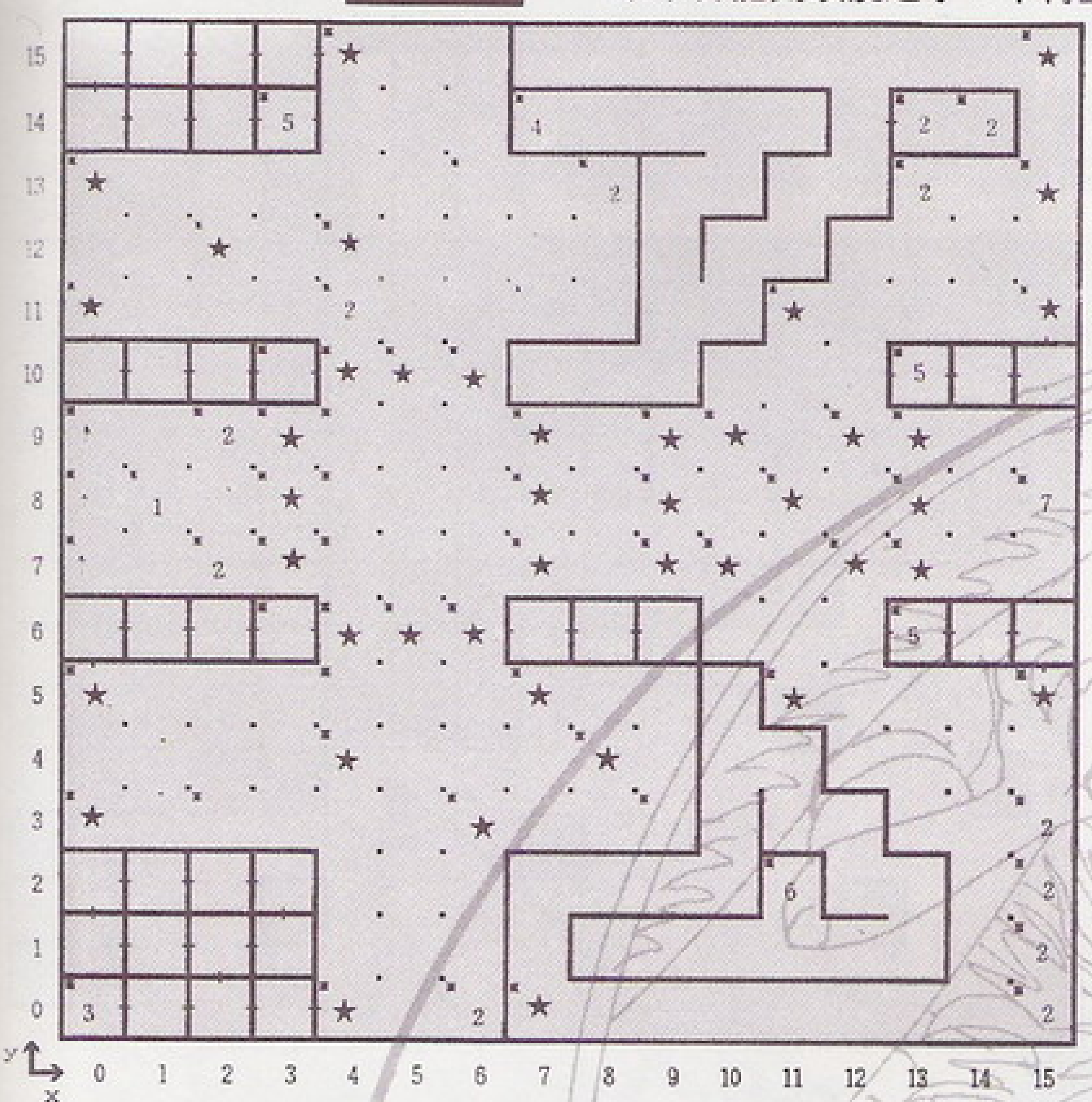


在 X11，Y9 處的泉水喝了可使等級成為50，所有屬性都成為200，但只能維持一回合戰鬥。

E 3：

這地區有一半是沙模，X10，Y12 泉水功能開頭說過了，不再重複。注意：若沒將娃娃給瘋老頭，一旦泡浸泉水，便會損失背袋所有物品。另外沙漠中的綠洲，可得到一些食物。

以上就是本期的內容，在下一期我將帶各位探索元素領域（Elemental Plane）、Xabran 城堡、莫里



圖例：—— 磚牆 —□— 門 —■— 柵門
～～ 灰牆 —— 土牆 …… 障礙
*注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

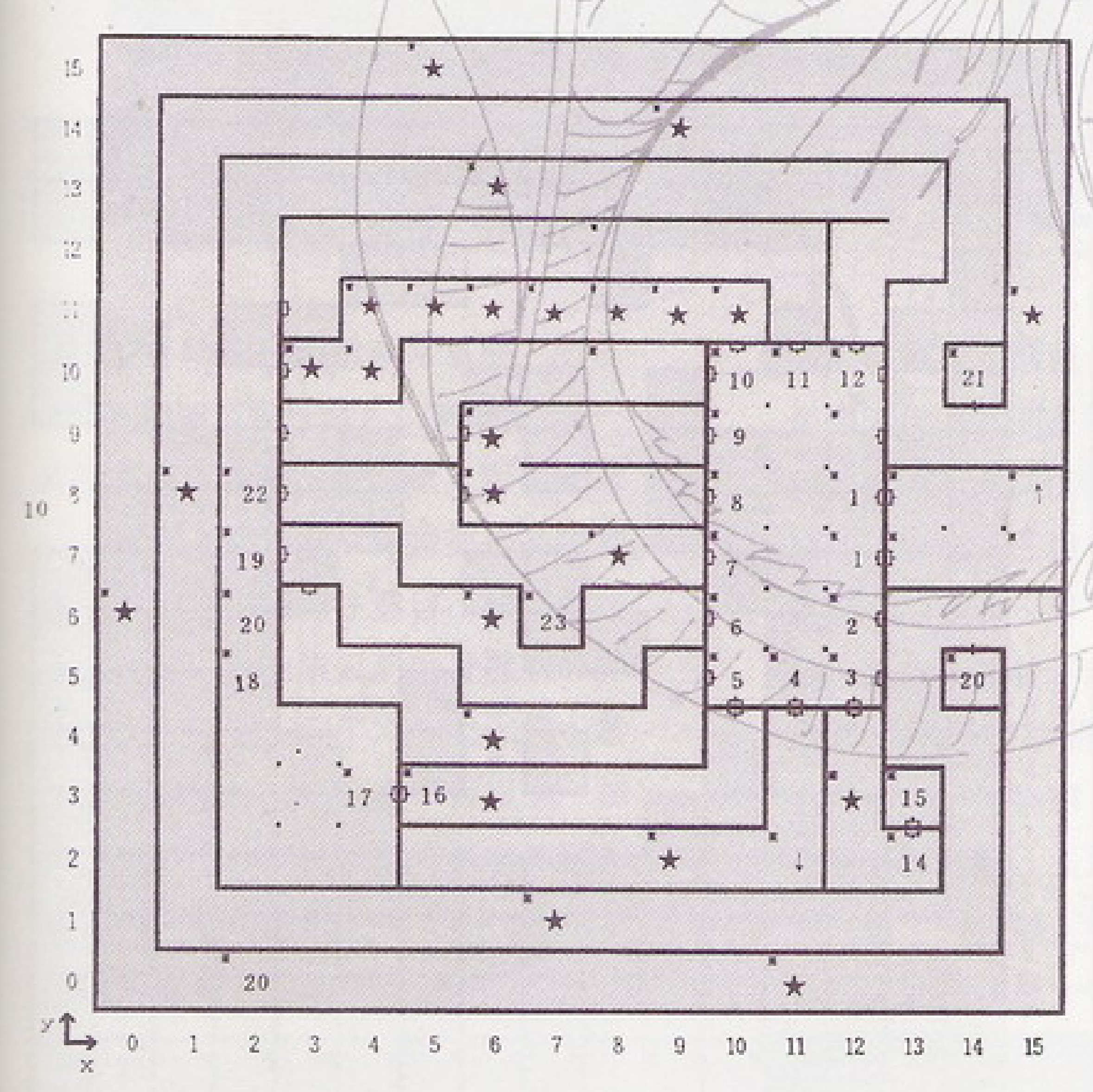
Draon's Cave（龍穴） 區域： D1 表面座標：X＝12，Y＝14

備註：1.標誌"龍之王國" 2."哇！一堆龍大便！" 3.武器4."若需要 HP 請打碎它（Y／N）?" HP＝1000 5."在此找尋（Y／N）？" 6."藍色之泉，喝它（Y／N）？"加速度7.太古龍王

圖例：—— 山脈.島嶼 —— 叢林.樹林 —— 冰河.風域
～～ 海洋.水域 —— 沙漠.火域 ----- 沼澤.土域
*注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

區域：E2

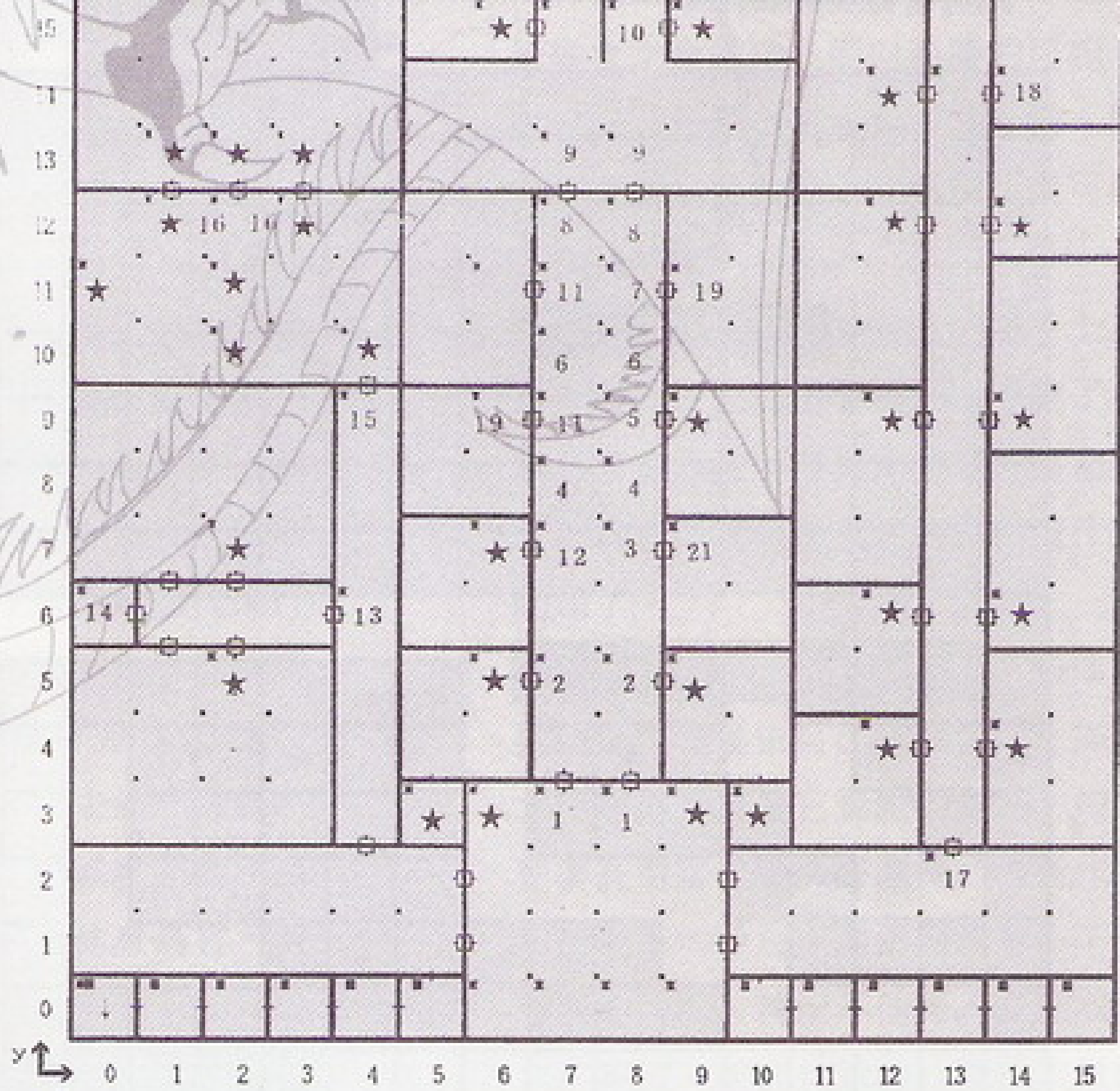
備註：在沙漠中有個綠洲，巨大的果樹結著無數水果，摘下一些（Y／N）？food＝40
2.標誌"camp Kill-V" 3.在樹叢中有個水泉喝它（Y／N）？Level＝50，所有屬性＝200



圖例：—— 磚牆 —□— 門 —■— 柵門
～～ 灰牆 —— 土牆 …… 障礙
*注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

Castle Pinehvrst 區域：A2 表面座標：X＝1，Y＝3

備註：1."Unmrked are deadly！" 2."Beware"，3."Time" 5."Traps" 6."as" 7."The" 8."World" 9."Will" 10."End" 11."In the" 12."Year" 13."1000" 14.黃室15.黃主教16.王座室17.Lord Peabody18.時光機19.時間陷阱20.等會再見21."Find my mirror image and yon will find the way out" 22.訊息"To Win The Queen's triple Crown，take a black Ticket to the Arena，Monster Bowl，and Colosseum，after victory has been achieved，return for your reward" 23."J-26 Fluxer"



圖例：—— 磚牆 —□— 門 —■— 柵門
～～ 灰牆 —— 土牆 …… 障礙
*注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

Luxus Palace Royale 區域：D2 表面座標：X＝14，Y＝14

備註：1.接待廳2.白痴之屋3.鍊金衛士4.在餐桌上有許多食物，偷拿一些（Y／N）？5.見習巫師6.本日笑話7.御用巫師8.王座室9.拉曼達公主10.可笑室11.柯諾克的書房12.餐房13.神殿14.Al-Todilor 15.戰鬥室16.目標室17.幻影廳18.黑主教19.灰塵覆蓋著房內所有東西20.葛因頓（Gweyndon）21.遍地都是黃金，要偷一點嗎？（Y／N）？

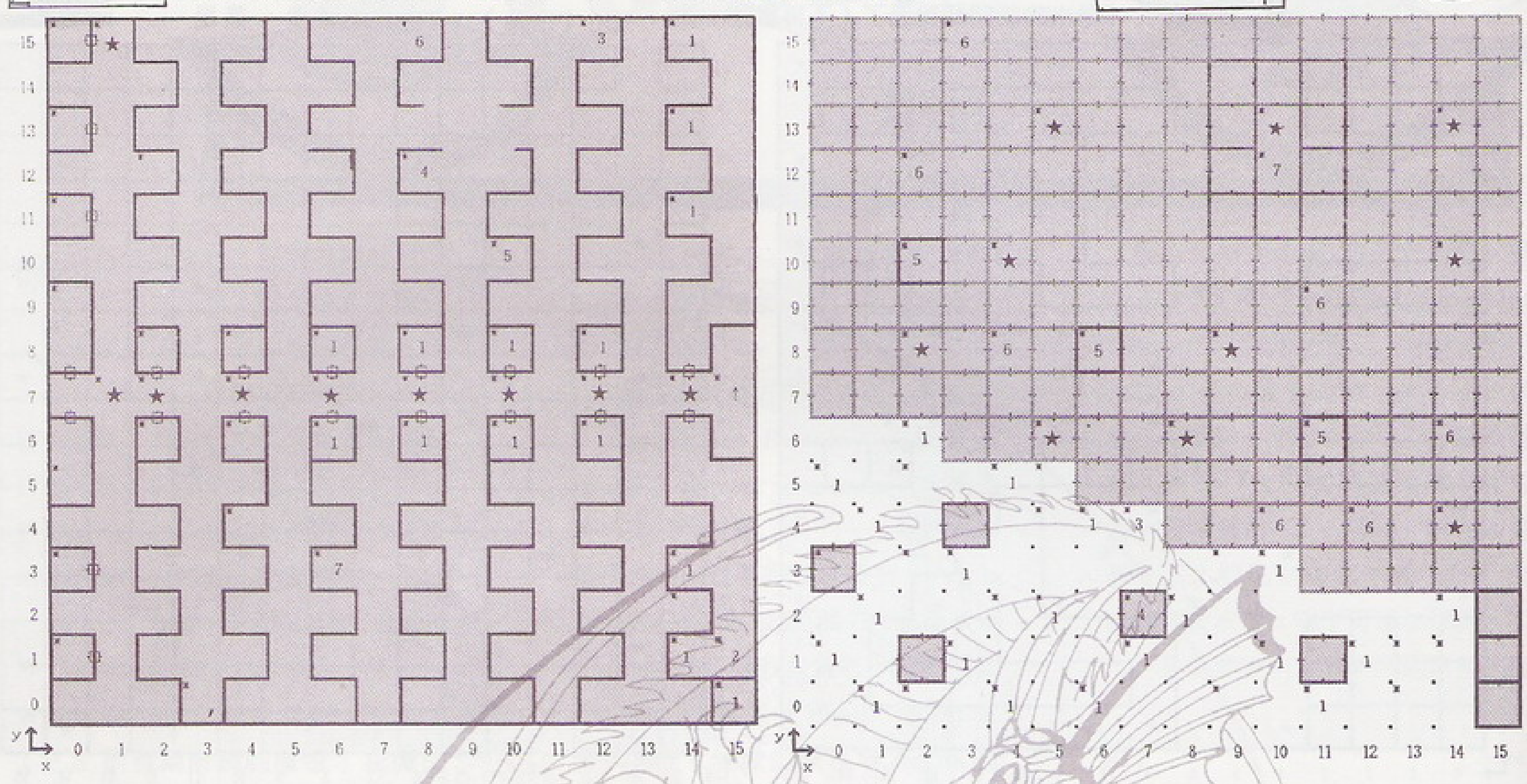
地穴。與拯救卡隆王！！！

補充　／L．T．Q

在三號城中的戒指（能增加13點的 AC）是不是想拿卻又怕白坐一年的牢呢？只要讓你的法師學到 7-3 穿牆術，施展它進入（X：15，Y：10）救到特別隊員後，向南走去，取得戒指，再向南走，遇見雪獸，選擇 Run，便可安全的回到旅館前了。







圖例：—— 磚牆　—⊟— 門　—⊟— 欄門
～～ 灰牆　—— 土牆　…… 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

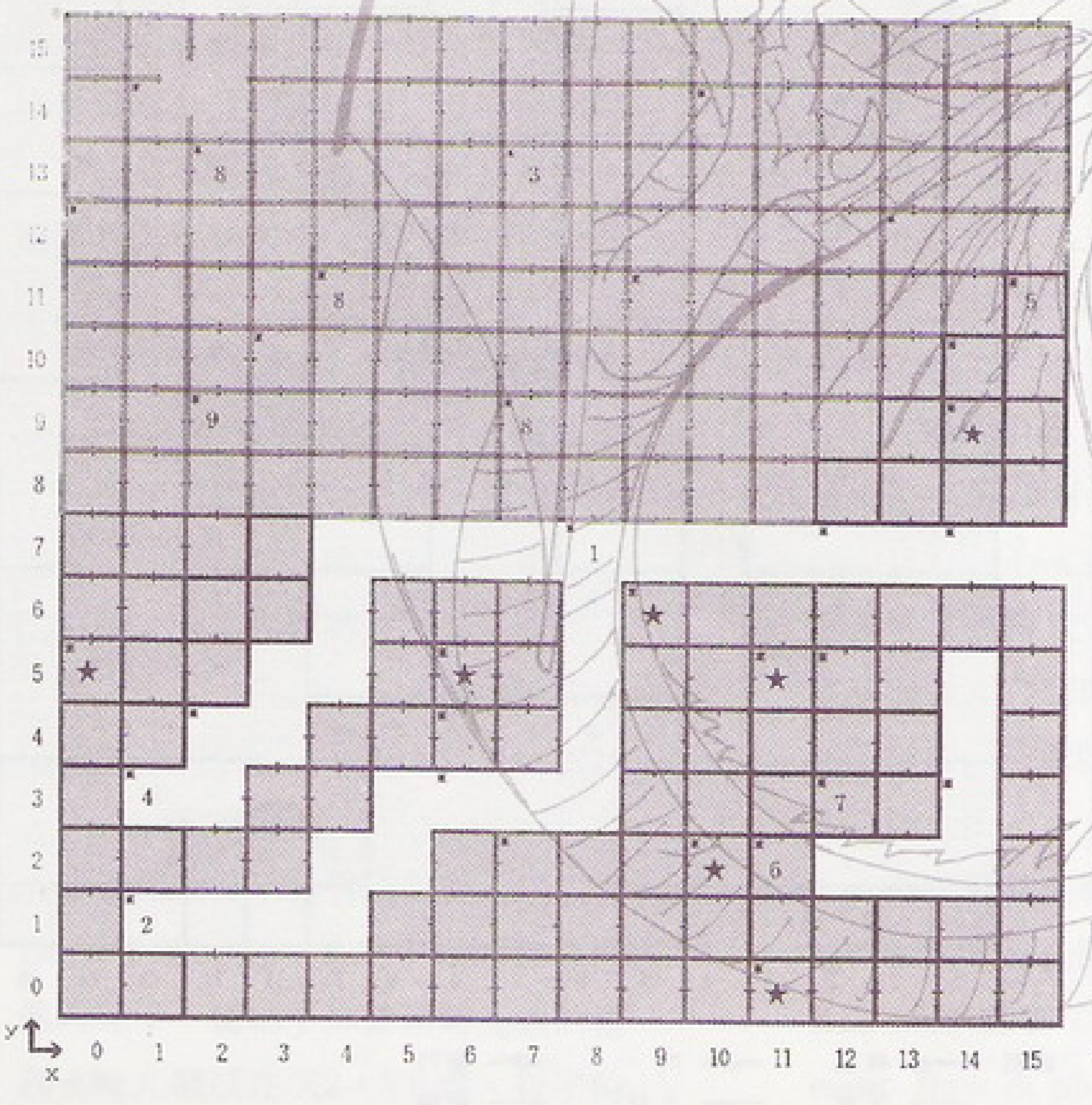
區域：E3
表面座標：X＝5，Y＝5

備註：1.武器2.這火把有點鬆動，調正它（Y／N）？3.訊息 "Mighty Nakazawa and Lord Peabody's having some problems with Amazons hear Native's Cove at 10，1" 4.訊息 "The Mist Warrior his lair atop Mist Haven at 15、11. He Keep at bay all who trespass with a dancing Sword" 5.訊息 "The Mighty Serpent King Silthers in E3 at 5.6" 6.訊息 "Mri Wizard'a top scientist，has been interrupted in his research of the Arcane wilderness by a very nasty Lich Lord at 1，14" 7.訊息 "Posing as monster-attractive"

圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ---- 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：E3

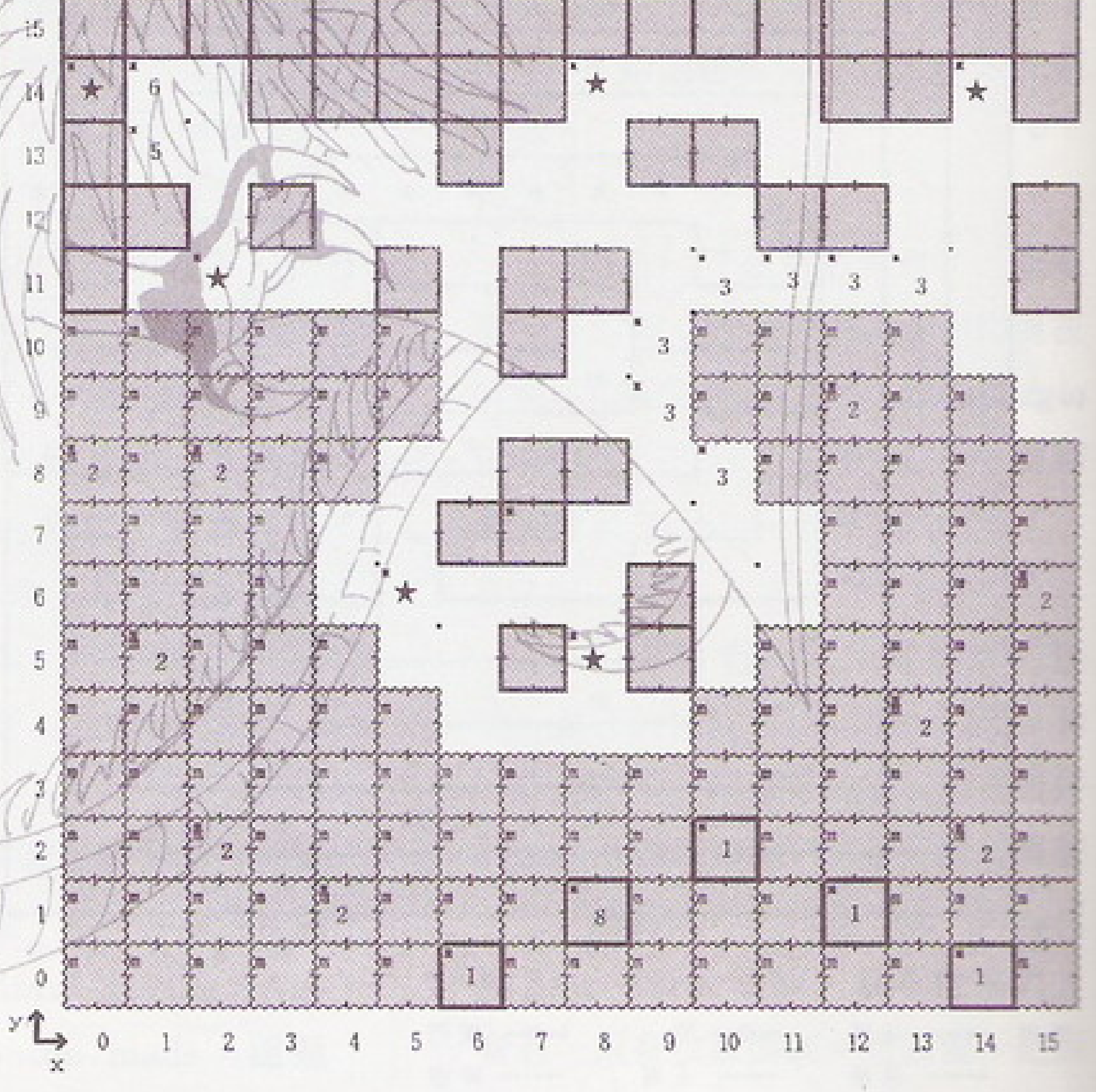
備註：1.地震！黃色訊息8. "ate c snces br□oe thdw F iv fthoot irs s□taythied" 3.地穴，要進入嗎？（Y／N）
4.黃色訊息1. "sooueeme Keumnicaysho hne a oy thKLih，wior bs o isru 5.小綠洲（Food＝40）
6.沙漠風暴7.一個寒冷的閃亮池子，洗個澡（Y／N）？



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ---- 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：A2

備註：1.路標2.Castle Pinehurst 3.雪地4.瘟疫之坑，跳過去（Y／N）？疾病5.雲霧武士6.Valor Sword 7.沙拉金的礦坑8.雪盲9.死亡蜘蛛



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ---- 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：A3

備註：1.坐立不安的囚犯正被鏈在地上的木樁，釋放他們（Y／N）？
2.海嘯3.死屍陳列在海灣4.美食者5.泉水，飲之（Y／N）？速度＋25，6.泉水、飲之（Y／N）？中毒7. "哦！你抓到我了" 8.特別隊員 Fumbler 和 Flailer





征塵漫漫，鑼鼓震天誰來完成統一的霸業是信長之野望？還是你的雄心？

／花中小組

正因時間、年齡非常重要，所以千萬別隨便浪費時間。（像土地開發…等別花太多精神，就由敵人幫你做吧，到時再占他的地，保證都是高開發度的）並且要隨時注意自己的年齡與身體狀況。六十歲以前，身體狀況保持在六十以上，到了六、七十歲，最好隨時保持在九十到到一百以上，如此方可多活幾年。在擁有相當的國力後（六、七塊地以上）不妨將領主留在後方坐陣，並儲存資金（或由其他領地運入）別使用這些金錢，可留待其他領主死亡後，收購其領地。一般一塊土地只要二百五十單位左右的黃金就可以得手。別放棄這和平獲得土地的機會，它可為你節約兵力與時間的消耗。而且說不定，該地擁有的黃金還超過你花的黃金數呢！（新領土的所有資源包括黃金、米糧、兵員全是你的）另外則多利用機會使用指令17“復原”來恢復健康。由於在休息期間，無法下任何指令，發生了任何狀況（如戰爭、等）全由電腦代你行動，可能會比較不利或不合你意。所以選擇休息的期間最好是國力穩固（就算得了傳染病，死去部分兵馬，仍能低禦外敵）人民忠誠度高時。每次休息，以分散、多次休息為宜，例如每年一次休息，每次一季。）

二、指令註解

①指令 2 戰爭：2-3召募，此指令成功率甚低。如果戰爭對你有利，別浪費金錢。如果戰爭對你不利，那就不妨藉此指令將黃金用掉，別留給敵人。

②指令 6 簽約：簽約的成功率主要看你的智慧與吸引力。但就算成功，敵人也不保證不打你，所以不如將錢留下來好好利用。而敵人要送錢來與你簽約，那就大方的收下吧！不收白不收，打還是照打。

③指令 9 貿易：別忘了如果米糧有多餘的存量，立刻將它賣掉，換取黃金。

④指令10召募：召募忍者代為執行間諜工作，是個挺不錯的手段，但只可偶而為之，別浪費太多時間，它無法使你占有該國。特別是其中的暗殺指令，對強國而言成功率極低。對弱國而言，就算殺了他，一樣無法占有該國（無法攻擊），過了一陣子該國又會出現一位領導者，一切又重新來過。

⑤指令12查看：所謂知己知彼，方能百戰百勝。平時一定要多觀察四周鄰國的動態，戰爭更須注意到目標敵國四周鄰國的情形。不過一次查看須花10單位的黃金（此指令下完仍可下其它指令）並且常有失敗（必須多派幾次才會成功）而白花錢的可能。所以最好先儲存進度再觀察敵情，然後關機該進度重來。雖然麻煩但可避免金錢無謂的消耗。

⑥指令14贈予：無論是贈予士兵或者農民，只需贈予其米糧就夠了，不必浪費金錢。農民忠誠度愈高愈好，士兵忠誠度只要上三百點便沒什麼問題了。

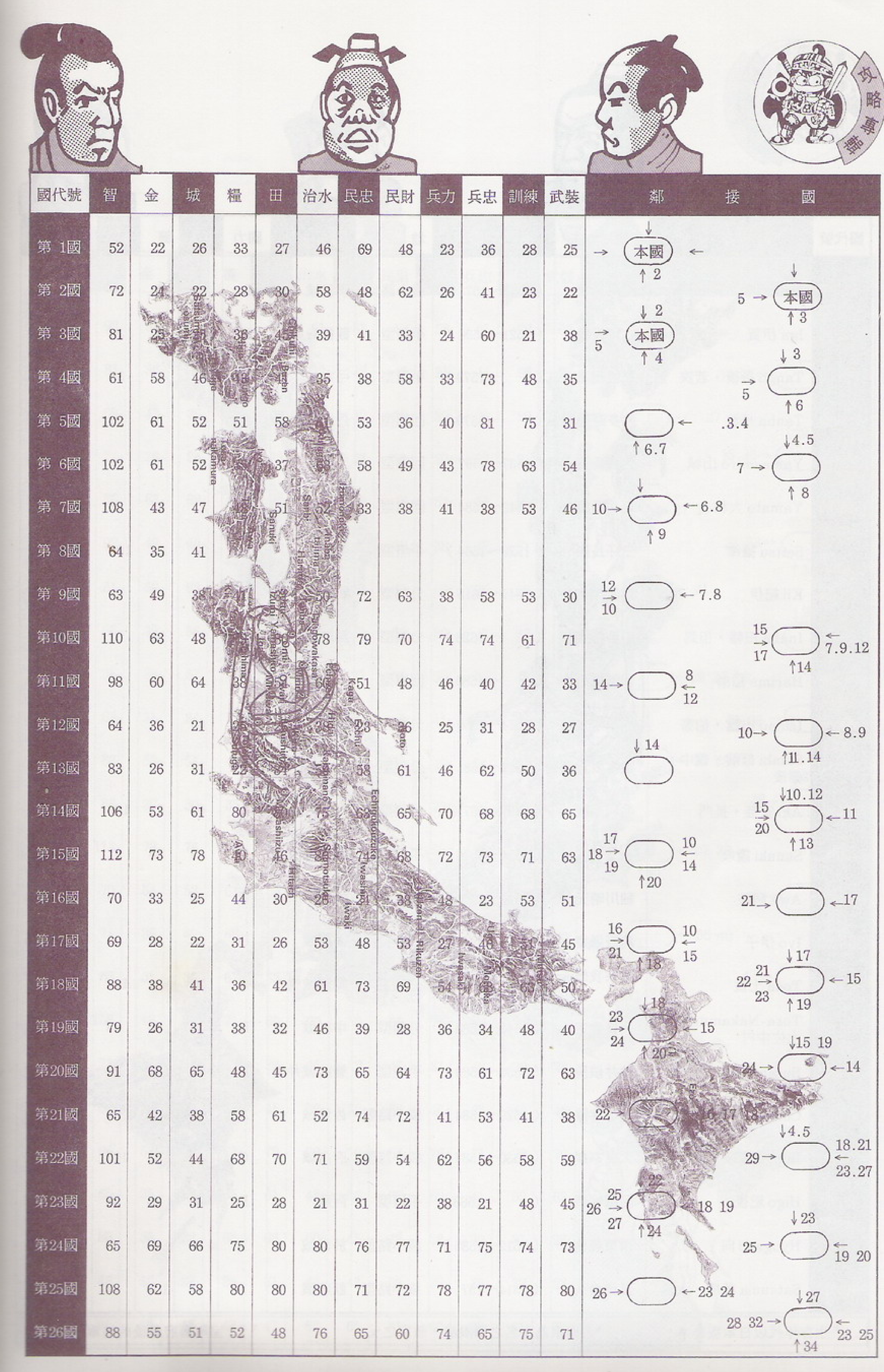
⑦指令19電腦代管封地：勸你不要怕麻煩盡量由自己全權管理，如此才便於兵力及其它資源的補充。如果要委託電腦代管最好選擇“均衡化”，讓它平均發展，並偶而注意一下其發展的狀況，情況不佳時，立刻收回自己管理。委託代管的地區要與敵國相隔三塊地以上才安全。而且必須注意一點：電腦代管的地，一切指令均由電腦代管，包括戰爭在內。如果你與朋友一同攻略與他相鄰的地區，千萬別委託電腦代管，它會“雞婆”的替你打你朋友，那可不好玩。



⑧指令20其它：戰略遊戲中，常有不可預期的意外，可能使你就此功敗垂成。所以最好常做儲存進度的工作。特別是在夏季與春季時，以用來預防傳染病與颱風。

三、戰國群雄五十國探討

國代號	所在地	領主	生存生代	地型	據點	國力	年	健	野	運	魅
第 1國	EZO 蝦夷	蠣崎慶廣	（1549～1617）	分割型	松前城	E	11	106	30	75	61
第 2國	Mutsu 陸奥	津輕為信	（1550～1607）	分割型		E	10	102	98	74	69
第 3國	Morioka 陸中盛岡	南部晴政	（1517～1582）*	分割型	南部	E	62	63	102	88	73
第 4國	Iwasaki 陸中岩崎	葛西晴信	（1534～1597）	分割型	岩琦	D	26	72	52	41	68
第 5國	Ugo 羽後	秋田愛季	（　～1587）	袋小路型	秋田	C	23	90	95	100	92
第 6國	Rikuzen 陸前	伊達輝宗	（1544～1585）	袋小路型	國府城	C	17	81	108	48	92
第 7國	Uzen 羽前	最上義守	（1521～1590）	平坦型	山形城	D	39	72	110	70	61
第 8國	Iwaki 磐城	結城晴朝	（1534～1614）	平坦型	三春城	E	27	108	45	51	75
第 9國	Iwashire 岩代	葦名盛氏	[illegible]	袋小路型	黑川城	C	39	111	86	88	92
第10國	Echigo 越後	上杉謙信	（1530～1578）	回廊型	春日山城	A	30	82	106	89	113
第11國	Higachi 常陸	佐竹義重	（1547～1612）	平坦型	水戶	C	13	81	75	108	61
第12國	Shimotsuke 下野	宇都宮廣綱	（1543～1580）	分割型	宇都宮	E	17	77	59	75	31
第13國	Awa 安房，上總	里見義堯	（1512～1574）	平坦型	稻村城	[illegible]	53	55	100	99	86
第14國	Masashi 武藏，伊豆	北條氏政	（1538～1590）	袋小路型	結城城	[illegible]	[illegible]	91	101	104	88
第15國	Kai 甲斐，信濃	武田信玄	（1521～1573）	分割型	躑躅崎	[illegible]	[illegible]	98	104	93	101
第16國	Noto 能登	畠山義綱	（　～　）	平坦型	七尾城	[illegible]	[illegible]	95	81	83	46
第17國	Etchu 越中	神保氏張	（　～　）	分割型	富山城	[illegible]	[illegible]	[illegible]	60	51	78
第18國	Hida 飛驒	姉小路自綱	（1540～1587）	回廊型	飛驒高山城	[illegible]	20	90	85	46	109
第19國	Kiso 木曾，福島	木曾義昌	（1540～1595）	袋小路型	加納	[illegible]	[illegible]	85	98	112	59
第20國	Totoumi 遠江，駿河	今川義元	（1519～1560）	回廊型	駿府城	B	[illegible]	52	63	31	88
第21國	Kaga 加賀	本願寺光佐	（1543～1592）	平坦型	金沢	C	[illegible]	[illegible]	96	88	80
第22國	Echizen 越前	朝倉義景	（1533～1573）	平坦型	一乘谷	B	[illegible]	71	103	105	84
第23國	Mino 美濃	齊籐義龍	（1527～1561）	袋小路型	稻葉山城	[illegible]	[illegible]	[illegible]	93	77	31
第24國	Mikawa 三河	德川家康	（1542～1616）	袋小路型	濱松城	A	18	[illegible]	102	115	110
第25國	Owari 尾張	織田信長	（1534～1582）	平坦型	清洲城	A⁺	20	102	115	111	106
第26國	Ise 伊勢，志摩	北畠具敎	（1528～1576）	平坦型	多氣御所	B	32	65	110	102	85



國代號	智	金	城	糧	田	治水	民忠	民財	兵力	兵忠	訓練	武裝	鄰接國
第 1國	52	22	26	33	27	46	69	48	23	36	28	25	↓ → 本國 ← ↑2
第 2國	72	24	22	28	30	58	48	62	26	41	23	22	↓ 5 → 本國 ↑3
第 3國	81	25	[illegible]	36	45	39	41	33	24	60	21	38	↓2 →5 本國 ↑4
第 4國	61	58	46	[illegible]	[illegible]	35	38	58	33	73	48	35	↓3 →5 ↑6
第 5國	102	61	52	51	58	[illegible]	53	36	40	81	75	31	← .3.4 ↑6.7
第 6國	102	61	52	[illegible]	37	[illegible]	58	49	43	78	63	54	↓4.5 7 → ↑8
第 7國	108	43	47	[illegible]	51	52	33	38	41	38	53	46	↓ 10→ ←6.8 ↑9
第 8國	64	35	41										
第 9國	63	49	38	41	[illegible]	50	72	63	38	58	53	30	12→10 ←7.8
第10國	110	63	48	[illegible]	[illegible]	78	79	70	74	74	61	71	15→17 ←7.9.12 ↑14
第11國	98	60	64	38	[illegible]	60	51	48	46	40	42	33	14→ 8←12
第12國	64	36	21	[illegible]	[illegible]	[illegible]	23	36	25	31	28	27	10→ ←8.9 ↑11.14
第13國	83	26	31	22	[illegible]	[illegible]	58	61	46	62	50	36	↓14
第14國	106	53	61	80	[illegible]	[illegible]	[illegible]	65	70	68	68	65	↓10.12 15→20 ←11 ↑13
第15國	112	73	78	40	46	[illegible]	74	68	72	73	71	63	18 17→19 10←14 ↑20
第16國	70	33	25	44	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	48	23	53	51	21→ ←17
第17國	69	28	22	31	26	53	48	53	27	[illegible]	[illegible]	45	16→21 10←15 ↑18
第18國	88	38	41	36	42	61	73	69	54	[illegible]	[illegible]	50	↓17 22 21→23 ←15 ↑19
第19國	79	26	31	38	32	46	39	28	36	34	48	40	↓18 23→24 ←15 ↑20
第20國	91	68	65	48	45	73	65	64	73	61	72	63	↓15 19 24→ ←14
第21國	65	42	38	58	61	52	74	72	41	53	41	38	22→ 16 17 18
第22國	101	52	44	68	70	71	59	54	62	56	58	59	↓4.5 29→ ←18.21 23.27
第23國	92	29	31	25	28	21	31	22	38	21	48	45	22 26 25→27 ←18 19 ↑24
第24國	65	69	66	75	80	80	76	77	71	75	74	73	↓23 25→ ←19 20
第25國	108	62	58	80	80	80	71	72	78	77	78	80	26→ ←23 24
第26國	88	55	51	52	48	76	65	60	74	65	75	71	↓27 28 32→ ←23 25 ↑34

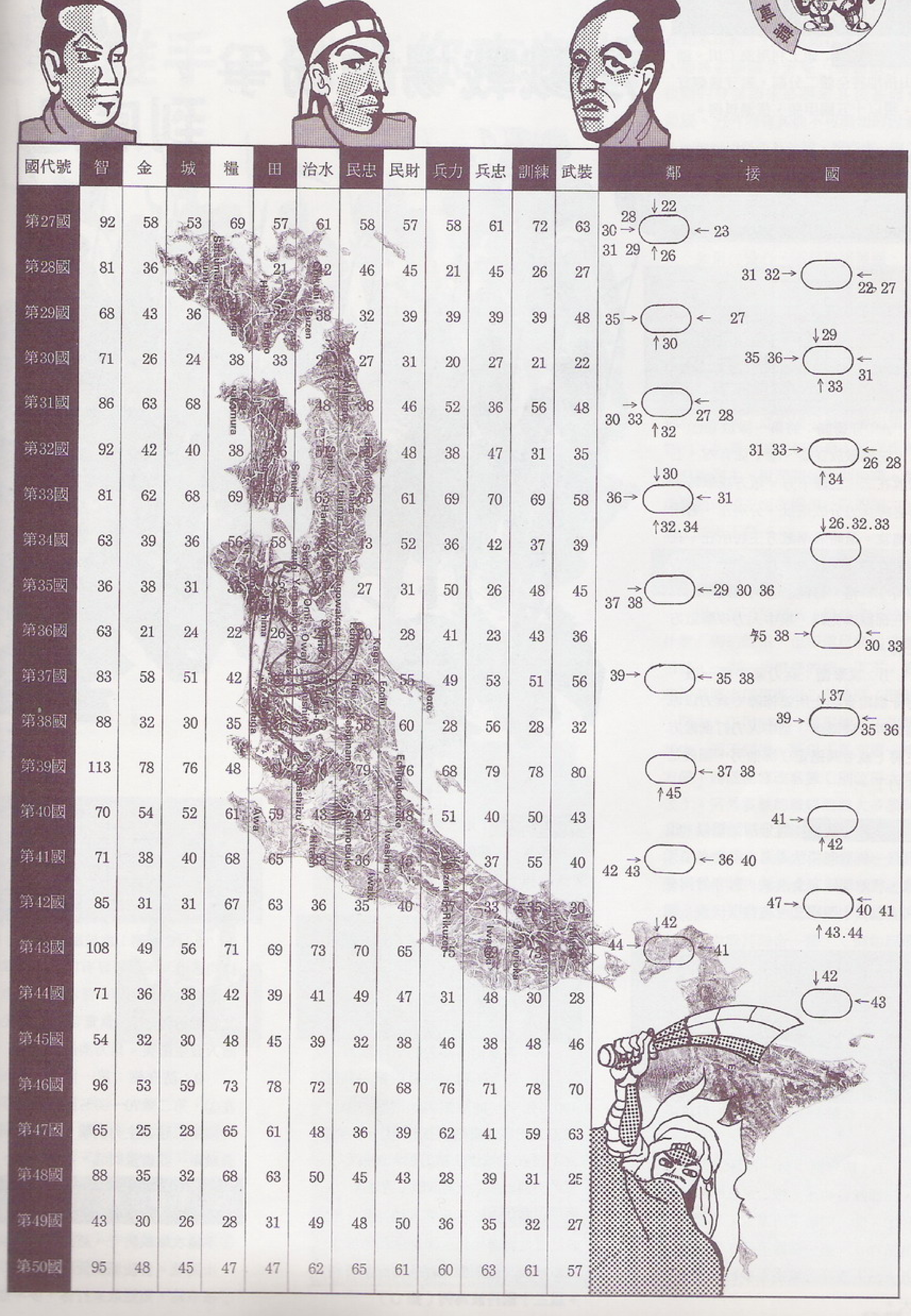






國代號	所在地	領主	生存生代	地型	據點	國力	年	健	野	運	魅
第27國	Omi 近江	淺井長政	（1545～1573）	袋小路型	小谷城	B	15	86	90	96	81
第28國	Iga 伊賀	六角義賢	（1521～1598）	平坦型	觀音寺城	E	39	90	36	52	60
第29國	Tango 丹後，若狹	一色義道	（　～1579）	平坦型	弓木城	D	49	81	88	69	52
第30國	Tanba 丹波	波多野秀治	（　～1579）	回廊型	丹波八上城	E	31	76	52	49	28
第31國	Yamasmiro 山城	足利義昭	（1537～1597）	回廊型	二條城	C	23	73	98	82	52
第32國	Yamato 大和	筒井順慶	（1549～1584）	回廊型	筒井城	D	11	86	52	95	61
第33國	Settsu 攝津	三好長慶	（1523～1564）	平坦型	堺	A	38	96	106	86	101
第34國	Kii 紀伊	堀內氏善	（1549～1615）	分割型	新宮城	D	11	85	61	83	51
第35國	Inaba 田幡，但馬	[illegible]	（　～1626）	分割型	鳥取城	E	12	91	85	75	41
第36國	Harima 播磨	別所長治	（　～1580）	回廊型	三木城	E	6	84	63	22	35
第37國	Izumo 出雲，伯耆	[illegible]	（1514～1560）	分割型	富田月山城	C	46	62	92	88	76
第38國	Sambi 備前，備中，備後	宇喜多直家	（1529～1581）	分割型	岡山城	D	30	70	43	61	76
第39國	Aki 安芸，長門	毛利元就	（1497～1571）	分割型	郡山城	A	63	75	102	93	111
第40國	Sunuki 讃岐	十河存保（鬼十河）	（1554～1586）	平坦型	勝瑞城	C	6	95	91	76	61
第41國	Awa 阿波	細川晴元	（1514～1563）	回廊型	攝津芥川城	C	46	55	90	20	40
第42國	Iyo 伊予	河野通宣	（　～1581）	回廊型	湯築城	D	32	92	58	41	48
第43國	Tosa 土佐	長宗我部元親	（1539～1599）	分割型	岡豐城	A	21	81	112	106	93
第44國	Tosa-Nakamura 土佐中村	一條兼定	（1543～1585）	分割型	中村城	D	17	65	53	49	67
第45國	Buzen 豐前	城井鎮房	（1536～1589）	平坦型	豐前城井館	D	24	93	82	69	52
第46國	Chikuhi 筑肥	龍造寺隆信	（1529～1584）	袋小路型	佐賀城	A	31	82	60	107	103
第47國	Bungo 豐後	大友宗麟	（1530～1587）	袋小路型	府內城	C	30	88	102	73	46
第48國	Higo 肥後	阿蘇惟將	（　～1583）	平坦型	阿蘇	D	39	76	59	85	82
第49國	Hyuga 日向	伊東義佑	（1512～1585）	袋小路型	於郡城	E	48	96	48	56	61
第50國	Satsuma 薩摩，大隅	島津貴久	（1514～1571）	袋小路型	飫肥城	B	48	103	83	69	96

*生存年代以日本版為準　　**輝宗為有名之獨眼龍，政宗之父。　　***室町幕府最後的將軍。



國代號	智	金	城	糧	田	治水	民忠	民財	兵力	兵忠	訓練	武裝	鄰接國
第27國	92	58	53	69	57	61	58	57	58	61	72	63	↓22 30 28→ ←23 31 29 ↑26
第28國	81	36	38	[illegible]	21	42	46	45	21	45	26	27	31 32→ ←22·27
第29國	68	43	36	[illegible]	22	38	32	39	39	39	39	48	35→ ←27 ↑30
第30國	71	26	24	38	33	[illegible]	27	31	20	27	21	22	↓29 35 36→ ←31 ↑33
第31國	86	63	68	[illegible]	[illegible]	48	38	46	52	36	56	48	30 33→ ←27 28 ↑32
第32國	92	42	40	38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	48	38	47	31	35	31 33→ ←26 28 ↑34
第33國	81	62	68	69	[illegible]	63	[illegible]	61	69	70	69	58	↓30 36→ ←31 ↑32.34
第34國	63	39	36	56	58	[illegible]	[illegible]	52	36	42	37	39	↓26.32.33
第35國	36	38	31	[illegible]	[illegible]	[illegible]	27	31	50	26	48	45	37 38→ ←29 30 36
第36國	63	21	24	22	26	[illegible]	[illegible]	28	41	23	43	36	35 38→ ←30 33
第37國	83	58	51	42	[illegible]	[illegible]	[illegible]	55	49	53	51	56	39→ ←35 38
第38國	88	32	30	35	[illegible]	[illegible]	58	60	28	56	28	32	↓37 39→ ←35 36
第39國	113	78	76	48	[illegible]	[illegible]	79	76	68	79	78	80	←37 38 ↑45
第40國	70	54	52	61	59	43	42	[illegible]	51	40	50	43	41→ ↑42
第41國	71	38	40	68	65	[illegible]	36	[illegible]	[illegible]	37	55	40	42 43→ ←36 40
第42國	85	31	31	67	63	36	35	40	[illegible]	33	35	30	47→ ←40 41 ↑43.44
第43國	108	49	56	71	69	73	70	65	75	[illegible]	73	[illegible]	↓42 44→ ←41
第44國	71	36	38	42	39	41	49	47	31	48	30	28	↓42 ←43
第45國	54	32	30	48	45	39	32	38	46	38	48	46	
第46國	96	53	59	73	78	72	70	68	76	71	78	70	
第47國	65	25	28	65	61	48	36	39	62	41	59	63	
第48國	88	35	32	68	63	50	45	43	28	39	31	25	
第49國	43	30	26	28	31	49	48	50	36	35	32	27	
第50國	95	48	45	47	47	62	65	61	60	63	61	57	

沙戮戰場的紛爭，到底是

攻略專輯

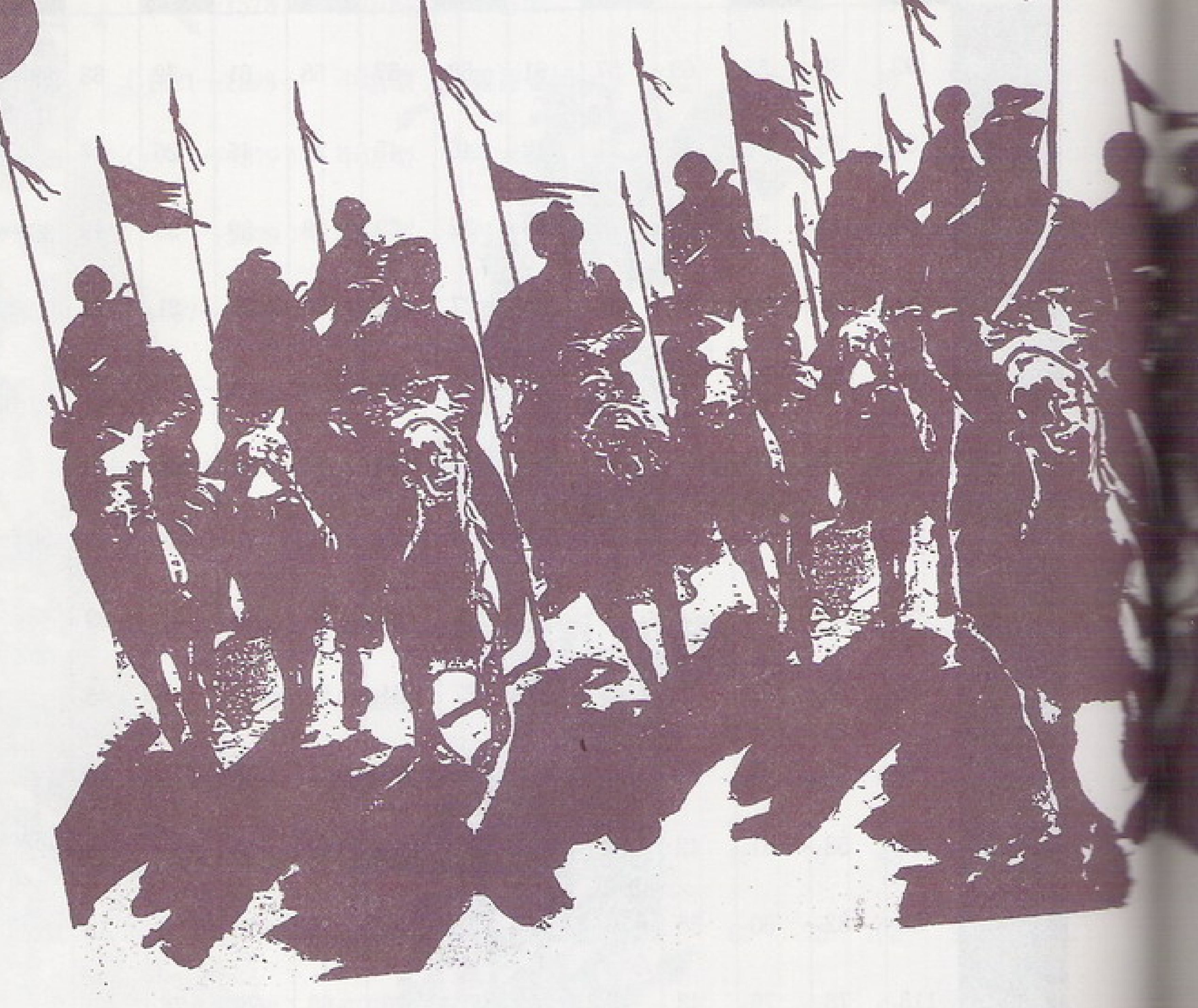
四、地形說明

⑴分割型：領土利用海（川、湖）山岳地將全體二分割，對守備側有利。現以十五國甲斐、信濃爲例。

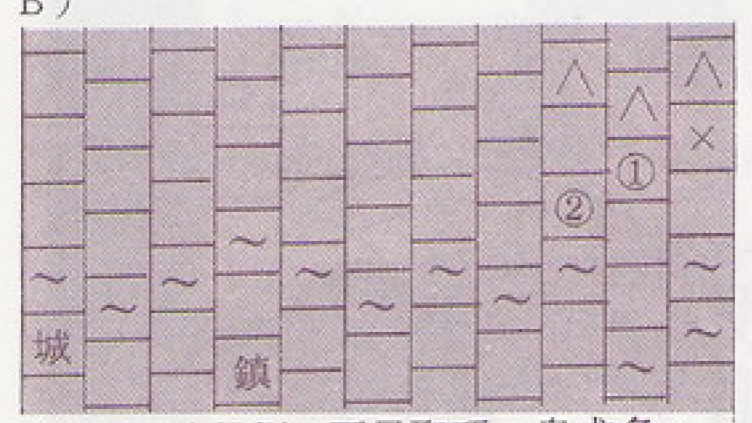
× 表山丘　⋀ 表高山　城 表城堡
鎮 表市街　空白 表平地　～ 表水域

A：守備側：將第一隊放在①，二、三部隊放在②、③（如有四、五隊放在二、三隊下方。敵方攻擊時，勢必將兵力分成兩批，分別左、右兩邊進攻。這時看準敵方主將所在（在左或在右），我方主將先向下（左右均可）一格，打開②③的通道，以二、三部隊為先鋒，集中大力攻擊敵方主將。

B：攻擊側：兵力集中於一邊，防守側定會如上所述佈陣（兵力以城為分界分成兩半）集中火力打倒敵方主將（或令其逃走）那他另一側便是你的了。



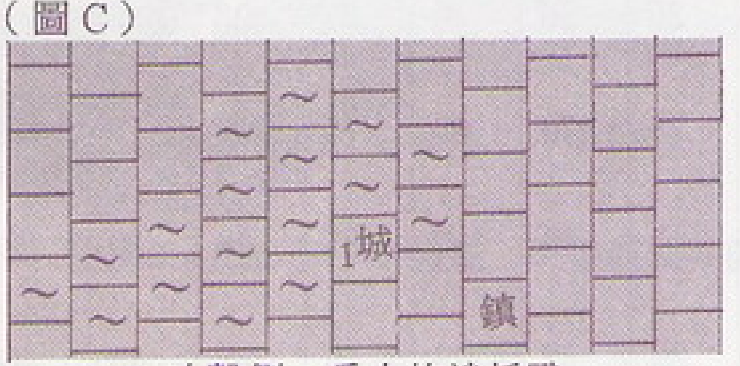
⑵路小袋型：與分割型相似，但只有一側單向袋狀通道，多半必須死戰，將敵部隊完全消滅。對守備側有利。以二十四國三河為典型代表（圖B）



A：攻擊側：不易取巧，自求多福。

B：防守側：第一部隊20%，二、三部隊各40%。將二、三部隊分置於①、②，向敵主將進攻（不要理其他部隊）。第一部隊等待，並誘敵進入。敵人要接近城堡至少已過了十一天。

⑶平坦型：地形單調，無法侵入的地形少，各部隊可自由行動。對攻擊側有利。以二十五國尾張為例：（圖C）



A：攻擊側：兵力的消耗戰。

B：非常不利，一般以第一部隊100%死守、如敵國為26國時，他會在左方出現。此時可採用第一部隊1%（置在①城堡）第二部隊99%置在②的奇襲戰法（全力向敵主將進攻。）

⑷回廊型：不可侵入地型多、但城堡附近均有通道。單純回廊型較少，多半與其他類型共存。防守側有利。以三十國丹波為例（圖D）

A：攻擊側：由於敵方有三、四條的通道。所以最好有四、五支隊伍一同進攻。其中第一隊80%做主力，其它隊伍各5%，負責包圍，避免與敵人發生衝突。兵力消耗戰。

B：防守側：第一隊20～30%置在①，第二隊70～80%放在②。作戰時以第二隊為主力攻擊，第一隊則引誘敵軍，並盡量的逃，避免衝突。

五、戰事注意

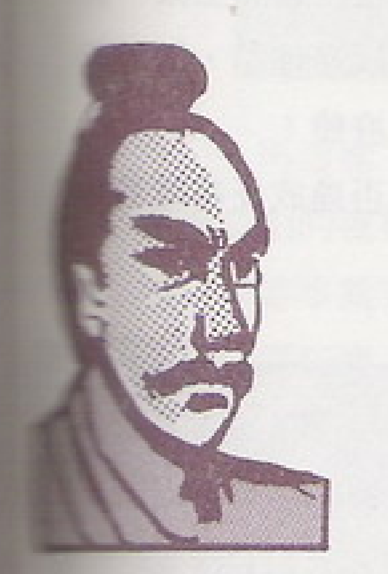
①不論攻擊或防守，避免在城鎮發生市街戰。會使城鎮受到破壞。

②戰爭時，電腦敢來打你，多半他已



鹿死誰手，就等你來剖析







勝券在握。就算第一次你防守成功，只怕第二次的攻擊，便再也擋不住了。所以無奈必須防守時必須抱著必死的決心。除了領主部隊外，一定要戰到一兵一卒為止，別留給敵人反過來打你。

六、資料之最

①領主年齡最大：3國南部晴政：62歲。

②領主年齡最小：36國別所長治、40十河存保：6歲。

③最健康：9國葦名盛氏：111

④最不健康：13國里見義堯、41細川晴元：55。

⑤野心最大：25國織田信長：115

⑥野心最小：1國蠣崎慶廣：30。

⑦運氣最好：19國木曾義昌

⑧運氣最差：36國別所長治：22。

⑨魅力最大：10國上杉謙信：113

⑩魅力最小：30國波多野秀治：28。

⑪智力最高：39國毛利元就

⑫智力最低：35國山名豐國：36。

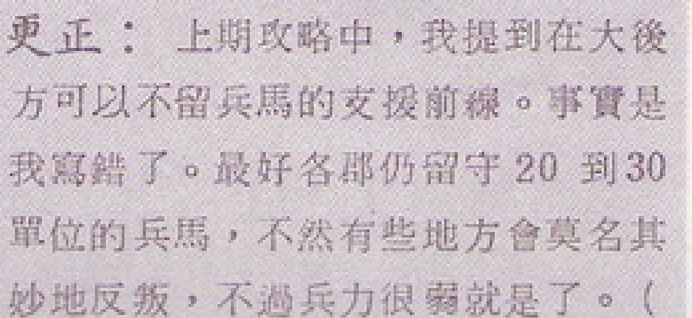
其他數據（如兵力、國家資源、金…等）遊戲中變化頗大，所以我們在此不比較。另外雖然在此依各數據，而將各國國力分等，但遊戲中A級國的發展卻未必勝過B級甚而C級國。另外尚有其他不可測知的因素（如強國四周也是強國、鬧疫病…等）。

七、富強密招

如果你擔心，不易取勝電腦，在此傳你密招：在遊戲開始時選擇二至八人，選擇越多國愈強。（分離較弱，相鄰較強）彼此可利用外交簽約，戰爭（攻後立刻投降）、等互通有無。最後再從其中選出最鍾意的領主兼併其他數國。此招尚可用來增加領主智力，如選一領主每次派1單位兵攻鍾意的領主，戰鬥開始立刻投降。那這戰勝的領主每次增加一點的智力，馬上就天下第一。

八、結　　語

以上談了那麼多，雖然都沒談到什麼必勝的絕招，但相信已能讓立穩根基，一步一步慢慢的統一天下。戰略遊戲原本就需要耐心與時間，鬥智、鬥力。正因如此，你更能長久沈醉其中，而不厭倦。所以千萬別圖一時方便，而隨便修改參數（別改得太誇張）。另外多數的戰略遊戲大多都有其歷史根據（如三國志、信長野望、聖女珍德…等）最好在遊戲前能先閱讀一下相關的歷史資料。雖然對遊戲可能沒太大幫助，但可使你更能投入遊戲之中與其融合一體。（例如玩信長野望，打敗上杉謙信，你已打倒了日本有名的戰鬼（謙信的外號））



更正啓事

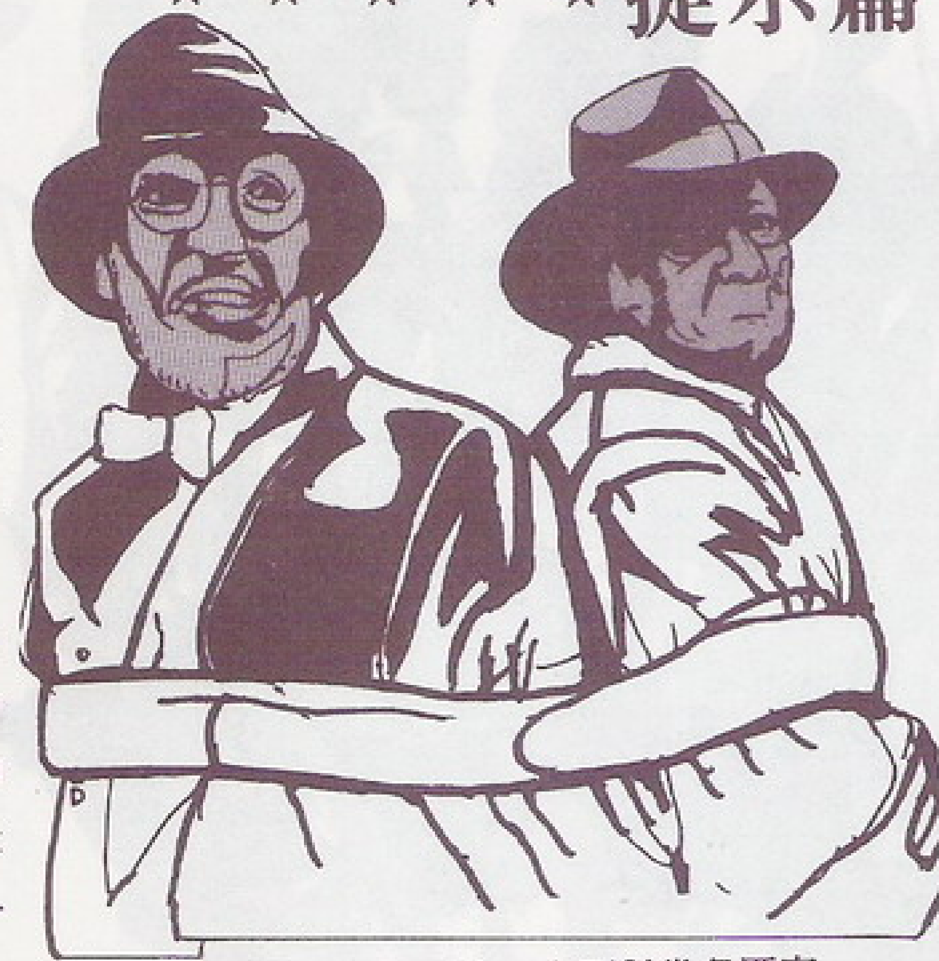
更正：上期攻略中，我提到在大後方可以不留兵馬的支援前線。事實是我寫錯了。最好各部仍留守 20 到30單位的兵馬，不然有些地方會莫名其妙地反叛，不過兵力很弱就是了。（原因不明）





聖戰奇兵 提示篇

/ C.Y.R



各位 Indy 迷們，大家好！不知您是否已尋得使人長生不老的聖杯，而粉碎了希特勒的夢想？在攻略篇刊登之前，先提供一些關鍵處的提示，希望能盡早超渡各位至西方……說到那兒去了？

1.善用 what is 指令，將每個畫面掃描一遍，可助您找到許多有用之物。

2.在 Barnette 學院的體育館中，多練幾場拳，以對付未來將遇到的納粹份子。要訣如下：①能量點數即將耗盡之際，趕緊退後，以免使基本生命點數減少。②採用「打兩拳退一步」的戰術。如此一來，一些蹩腳的角色在出手之前就被打得七葷八素了。（若對方被打退一步，則停留原地待他上前）筆者就曾經在一次戰鬥中，以僅剩最後一線的能量打倒一名士兵。③雖然防守動作可使 Indy 不受敵人拳腳的傷害，但人的反應畢竟沒有電腦（尤其是 AT 或386）快，並且防守動作會耗損能量，所以還是少用為妙。依此要訣，在面對幾名厲害的德軍（當然大部分不堪一擊）與1934年的奧運金牌得主時，便可從容應戰了。

3.飛行手冊是做什麼用的？機場與飛船之間不是有架雙翼飛機嗎？那麼……。

4.在圖書館中您是否曾敲錯地方？試試看，蠻好玩的。

5.聖杯日記上有關轉動雕像的部分有個「certain death」，不妨轉轉看。

6.城堡二樓的某房間中有隻 Key……一樓某房間好像有把鎖（lock）……。

7.一樓的烤乳豬有何用處？別忘了三樓有雙凶猛的大狠狗！

8.三樓的大漢，其punch power使您瞠目結舌——一拳就能打死 Indy！怎麼辦？德國人愛喝啤酒，灌醉他吧！用什麼盛酒呢？找找看。

9.關 Henry 的房間要怎麼打開？左下方某房間中有把 silver key，可能有用。（使用單色螢幕的玩家此時必須善用 what is指令，否則……）。

10.遇到希特勒時，該怎麼辦？給他一拳（不要命了）？或是仿照電影，將 MeinKampf 給他簽名？還是其他東西……譬如通行證一類（通行證在那裏？）………。

11.獲取聖杯的第一考驗中，筆者建議您將游標固定在畫面上某一亮點再走過去。但如找錯地點，則地面上將出現一灘紅色液體！

提示至此，能否達成任務就看你的慧根啦！



銀光走吧！讓我們直奔海爾斯法去尋覓

SILVER LET'S GO HILLS FAR 幽城寶藏

／虯髯客

「再這樣下去也不是辦法！」在風雨交加的夜裡，我毅然下定決心要闖出一番事業來。次日天色尚未大明，打點好行囊，正對營區作最後巡禮時，背後有人開口了：「嗨，老弟，起得這麼早哇！」原來是阿奇。得知我決心到海爾斯法國闖事業，便硬將一幅卷軸塞入我手中，那是他用一袋金幣換來的月之海沿岸及海爾斯法城一帶的地形圖。對這份盛情我只有感激地收下了。跨上愛馬「銀光」，與阿奇互道珍重，一揮馬鞭，頭也不回地直奔海爾斯法！

一路上樹椿碎石滿地，要不是我馬術奇佳，早就摔個鼻青眼腫。

「到了，終於到了。海爾法斯法，我來了！」來到城門口的馬廄，拴好「銀光」，信步在城內亂逛。此時已是午後三點，下意識地走進人聲嘈雜處一「鼠窩」酒館。一面豎耳接收四方傳來的馬路消息，一面盤算：身上沒帶多少錢，該幹些什麼好呢？偶然瞄到牆上的招募人手海報，哈，就是它，先從無本生意做起，這就趕往城東南角落的「混混公會」(Rogues' Guild)。

拜了碼頭之後方知公會頭子名叫Swipe，乃賊中之王。我聽了大樂，慶幸沒來錯地方。「別急，別急，在入會之前得先替我辦件事兒。」原來是要我去找幾棵毒蕈來，還說在魔法商店(Magic Shop)可以取得線索。這有什麼難的？當下二話不說，便出來找魔法商店。

按照市街圖一下子就找到魔法商店，不料卻吃了個閉門羹，原來營業時間是早上八點到下午三點，只好暫回公會，明天再說。

這是家做鑰匙環買賣的商店。店主經我一問，想了會兒說，這種毒蕈相當罕見，印象中好像只在城中潮濕的下水道(Sewer)裡頭看過。

依他所說果然在下水道的箱子底部找到一株泛黃的毒蕈，樣子就和魔法商店主人描述的一模一樣。不過因為逗留太久，被守衛逮著丟了出來。幸好他們只拿回黃金，其他的就不管了。

興沖沖趕回公會，把毒蕈交給Swipe，沒想到他還要我到隱士之屋(Hermit's Place)取會冒白煙的毒液。算了，誰教我是菜鳥呢？走吧！

出了城，經由馬場到達隱士之屋，入內搜索，輕易地就發現裹在黑色絲綢中的冒著白煙的藥瓶。一定就是它了，於是小心翼翼的把它捧回海爾斯法。

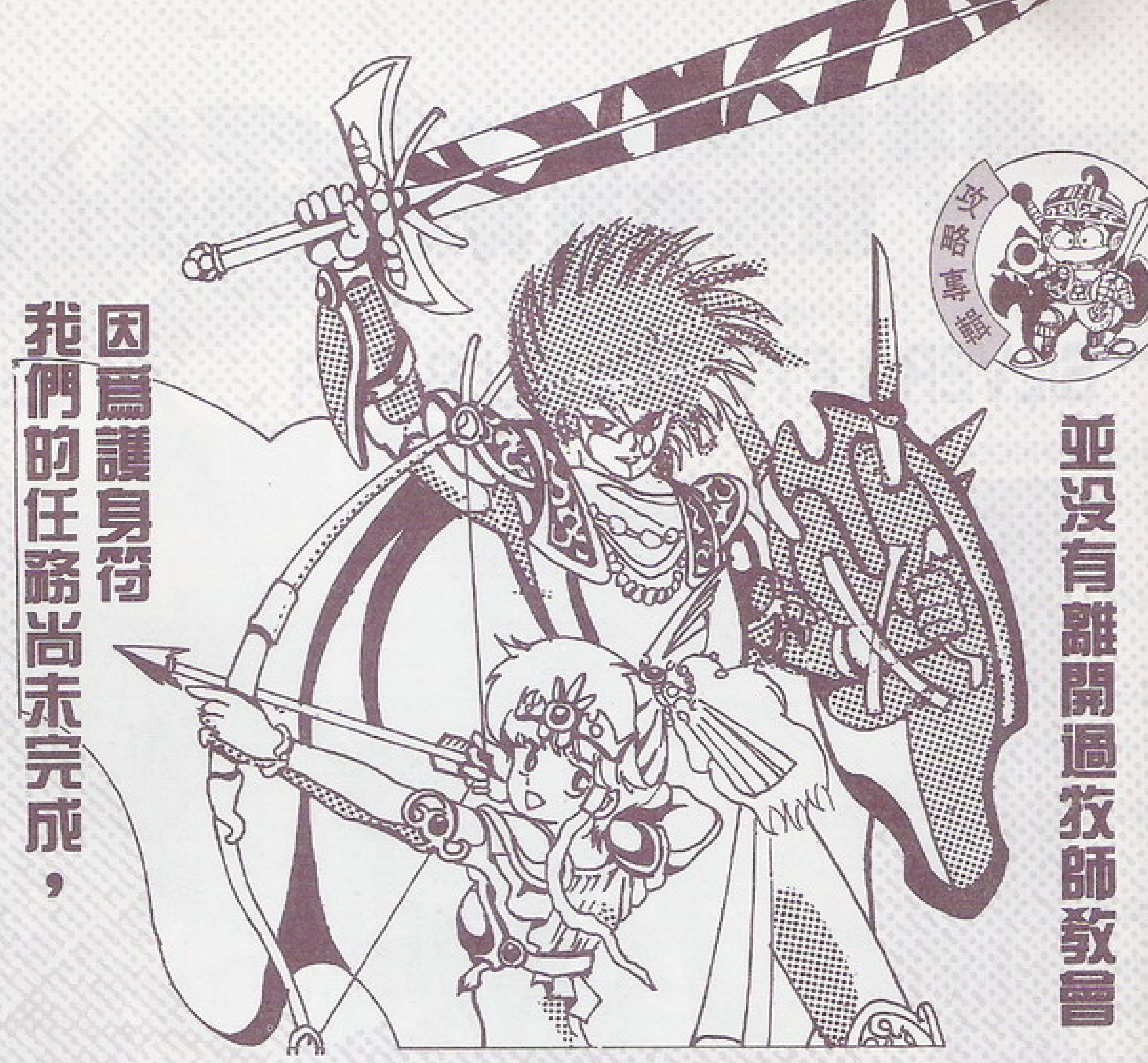
回程中第一次碰上雙重路障，還好身上有爆破杖（Rod of Blasting），在縱馬躍過第一個路障的同時，順手把第二個炸了，要不然這次可真的要馬失前蹄了。回到公會，Swipe接過葯瓶放到桌子，和顏悅色地稱讚我辦事能力超人一等，還給了我1250酬金。

有了錢自然想賺更多的錢。出來溜溜果然找到了些賺錢的好去處，像：城堡（Castle）、魔法塔（Mage′s Tower）、鬼屋(Haunted Mansion)、巫師迷宮（Wizard′s Labyrinth）、混混公會、法師公會（Mage′s Guild）、戰士公會（Fighters′ Guild）和光陰之廟（Temple of Tempus）都有密室，既沒有人來趕你，也沒有暗藏的傳送點，更沒有隱藏出口。尤其是巫師迷宮，因為座落在城外，萬一被抓，送往競技場的可能性就更小了。何況魔法鑰匙也藏在此地，真是太棒了！

在外頭逍遙夠了，才回去見Swipe。結果他認為我太混了，立刻丟了個任務給我：「幾個月前我派了一個年紀和你相當的部下，去找繫有鍍金鍊子的護身符，至今毫無音信，恐怕凶多吉少了。這個護身符原本是我會中之物，但是這些年來卻一直落在牧師教會的高階牧師手中。」好厲害，居然偷到賊祖宗頭上來了。「如果你完成這個任務，不僅能得到大筆賞金，更可向衆弟兄證明你的能力。本座建議你從最近的酒店著手。」

出門不遠處有家「妖洞酒店」（Bugbear′s Cave），進去便聽到謠言：有人偷走了牧師教會的護身符，現在躲在城內西北角的下水道裡。我丟下小費趕了過去，赫然發現有隻大老鼠正抓著紙片兒在磨牙，連忙抓住牠尾巴，使勁甩到牆上。把剩下的碎紙片拼湊起來，勉強可以讀出：「我不知道你如何…，但是我同意…價錢…護身符。到…『龍穴酒店』（Dragon′s Lair Pub）。注意！Swi…另派了人…護身符。一定要…」。「龍穴酒店」？去了就知道。

來到龍穴酒店就聽說不久前有兩



個人談定了筆生意，好像什麼護身符要在破屋成交。地點似乎在城外西南的樹林中。哇塞，又要出城了，還好年輕就是本錢，這身子還挺得住。

進到破屋，沒一會功夫就找到卷軸，上面提到要去酒店偷開酒窖。怪哉，護身符會藏在酒窖裡嗎？不管他，反正可以順便偷喝幾瓶。

回到城裡就直奔最近的「鼠窩酒店」，才剛要下手就被大塊頭酒保猛地一吼，嚇得我連退三步跌坐到地上，久久才回過神來。

又聽得人說城西北角有個賊剛剛被幹掉了。好狠！不曉得自己是不是也有生命危險？咦？「西北角」？那堆紙屑不就是在那兒的下水道發現的嗎？難道…快回下水道查個明白。

打開箱子，一陣屍臭薰得我快昏過去。嗯，應該是他。沒辦法，為了任務只好暫時停止呼吸進行搜身。嘿，人都死了幹嘛還緊握一截鍍金鍊子不放？慢著，護身符呢？完了，一定被黑吃黑了。唉，只好先拿這截鍊子回去報備。

回到公會，猛然想起方才在下水道開箱子的時候，不小心把鑰匙弄壞了，所以先到補給部看看。重新買一套似乎不太划算，不過才斷了一把而已，想想還是修補修補就好了。

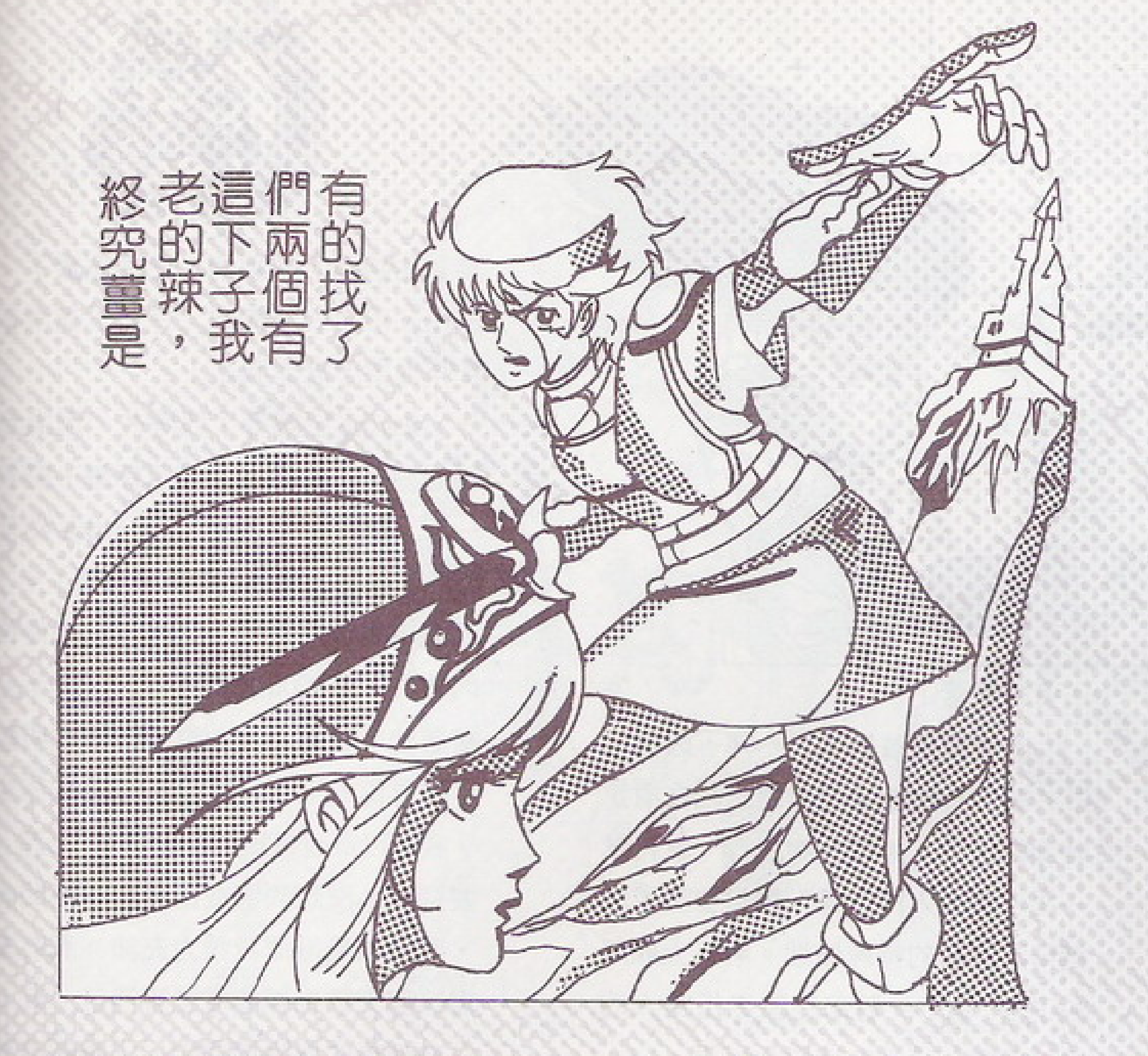
把事情經過一五一十地回報，Swipe便付我500算是找到這條鍊子的酬勞，接著說了一段話，真是氣人：「你的任務還不算完成。據報護身符並沒有離開過牧師教會，」什麼？！「就我所知，它現在仍然鎖在秘室裡，你要等其他人都走了之後，再進去把它偷出來。」聽得我心臟差點停止跳動，這豈不是說先前都白忙了嗎？

來到光陰之廟，門口鐵鎖當然不放在眼裡，倒是找密門費了好一番工夫。（順便一提，所有密室入口都在最上方的左側牆上。）噢，端端正正地擺在絲絨墊上的不正是護身符嗎？雙手捧起護身符，正高興著，突然一陣天旋地轉…。

原來有人朝我的後腦袋敲了一記悶棍，還奪走了護身符。一瞧四周，地上除了些玻璃碎片，尚有一灘黑黑的液體。毒葯？八成是。是從那傢伙身上掉下來的？還是我被下毒了？！

趕緊到醫療店看大夫。大夫看了我一眼，便拍拍胸脯保証沒事。我有點不放心，還是買了些傷藥、解毒藥以防萬一。順便問他毒藥的事，沒想到他突然翻臉，說他這兒只救人不害人。後來知道我是要找壞人下落，才指點我到城外找一位煉藥的老隱士碰碰運氣。





在隱士之屋找到一本日記，字跡很潦草，只能半讀半猜，大致上是說有兩個向他買藥的人想混進城堡，可是他們對隱士不夠尊重，因此隱士就騙他們到廢墟去找特殊鑰匙，其實真正的地點是在鑽石礦場。好詐！終究薑是老的辣，這下子那兩個傢伙有的找了。

果然讓我找到那把古里古怪的鑰匙，並且順利進入城堡拿到了護身符。我緊緊地抓在手中，絕不再讓它跑了。據說它可以使死龍復活，好厲害！

把護身符交給Swipe,他立時對我另眼相看，除了賞我5000金幣外，並當衆宣佈我即刻升為高級組員。

Swipe還真能演戲，不一會又換上愁眉對我說：「最近有另一幫賊侵入我們的地盤，不僅搶了我們的工作，甚至於我們還可能因為他們的惡行而被趕出城！不過如果能查明他們的陰謀，就有辦法先一步趕他們出城。他們最近一次犯案是在魔法商店。」意思很明顯是我去調查。

來到魔法商店，店主只會哭訴著自從被洗劫之後，生意就一落千丈，也就問不出什麼來，還是等店關了門再來找看看。結果真的找到一撮灰色的毛和一把刻著狼頭的斷鑰！唔，可疑。

回公會也沒什麼消息，還是到酒店坐坐。打聽到馬場來了幾個專捕灰狼的獵人。灰狼？灰色的毛？狼頭標誌？是該走趟馬場，或許會有意外的收穫。

馬場主人一照面就大談馬經：「第一種馬叫做〝忠實〞（Faith)，佩著白色馬勒和綠色鞍氈。馬如其名，或快或慢完全依照你的意思，並且能忍受你十次騎控失誤。第二種喚作〝閃電〞（Lighting），佩著藍色馬勒和淺青藍色鞍氈。由於性情急躁，你沒要牠全速前進，牠也會自行加速。牠可以忍受七次騎控失誤。第三種名〝慢鈍〞（Pokey），佩著黃色馬勒和淺藍色鞍氈。牠的個性害羞內向，有時會無緣無故慢下來，而且沒法子跑得像其他馬那　般快。優點是耐性較佳，可以忍受十二次騎控失誤。最後一種馬是〝暴跳〞（Jumper），佩著橙色馬勒和棕色鞍氈。性情喜怒無常，有時候會自行跳躍，有時候死也不肯跳；只能忍受五次騎控失誤。」

按奈住性子聽完這篇廣告詞後，連忙塞些錢給他，他便冒著舌頭被割的危險，說出一些事：那些獵人來自西方，不過已經有一個人走了，聽說是因為在酒店惹了麻煩的緣故。

轉到酒店，聽說競技場最近來了個好手，名叫Ottis，是個Ore半獸人，因為偷竊失風被捕。牠的基本動作好，身體又強壯，很多人都不敢和牠對打。要打鬥嗎？好，現在就殺到競技場去。

首先得打發掉幾個排名在Ottis之下的傢伙，才能和牠交手。Ottis敗戰之後才透露自己是「灰狼洞」（Grey Wolves' Den）的一份子。而「灰狼洞」目前正在「妖洞酒店」招兵買馬。

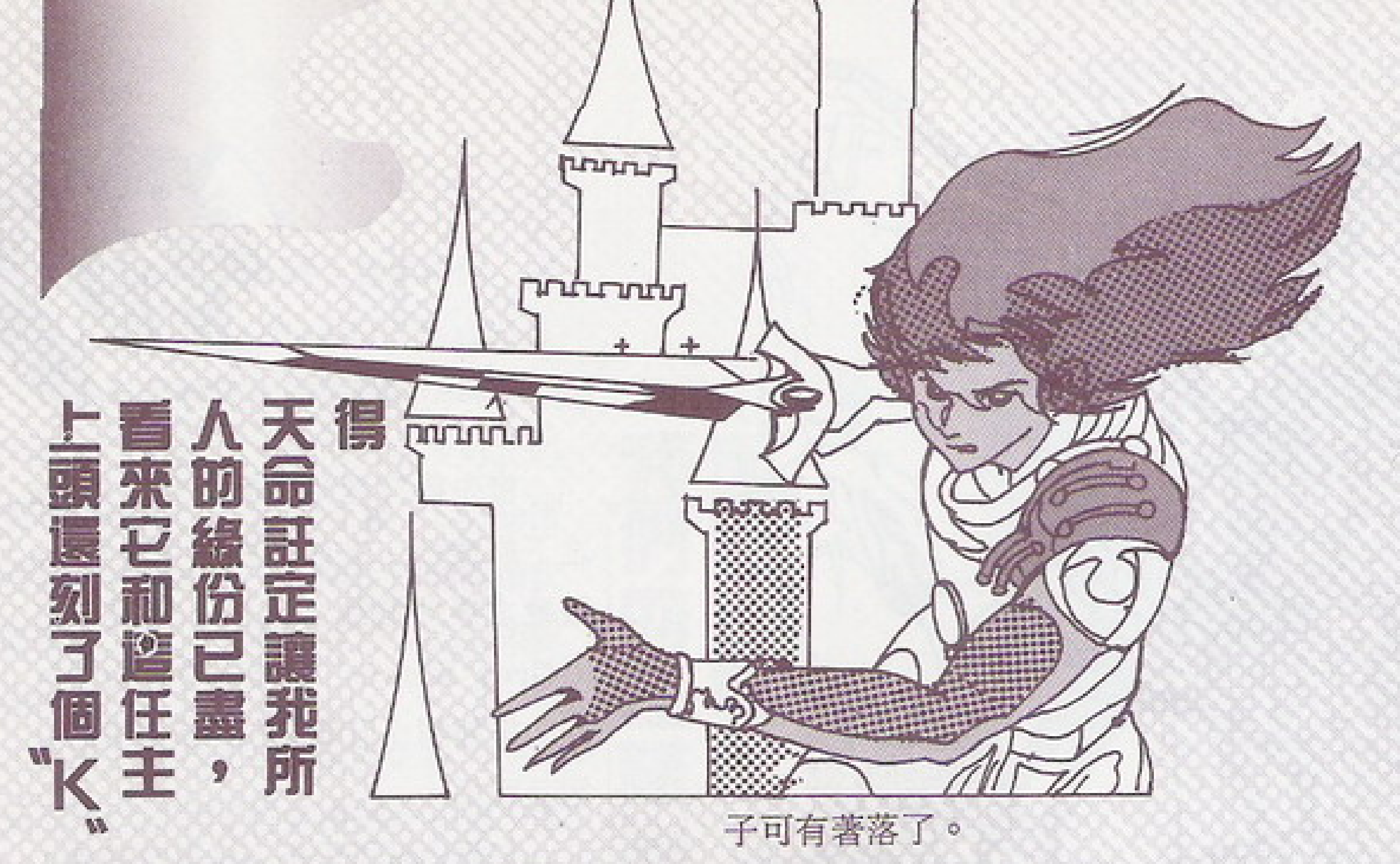
在酒店試了很多方法都沒結果，最後還是避到幽暗處（Hide in Shadow）才引出一個獐頭鼠目的人物告訴我，到射擊場〝現〞一下，表現得好才會被接見。哈，來則不怕，怕則不來，我來也。

就憑我靈巧的身手，一進場就技壓群雄。Tanna以激賞的口吻對我說，有興趣的話，夜半時分到光陰之廟前。開玩笑！有這麼好的機會追查線索，那能不去？

準時前往，從暗處走出一人，自稱是「灰狼洞」洞主。可惜嘴臉都遮了起來，要不然他就……嘿嘿！他也知道我在競技場的表現，不過他說要加入〝灰狼洞〞還得以實際行動來証明實力。（少來了，這一套已經領教過了）「魔法塔內有本祕笈，得手後4a.m.在『龍穴酒店』門口見。」話才說完，人就消失在黑暗中。

魔法塔的門鎖，最後一道彈簧通常找不到適當的鑰匙來開，還是等到開放時間再來光顧。進到祕室找書倒是很容易，看它全用古文字來記事，可能就是這本。但是舊成這個樣子，真怕它見風化成灰。不知道它有什麼用處？

守時是良好的美德，4a.m.正來到「龍穴酒店」門口。出來兩個大漢把我架進去。洞主接過書後笑著脫下身上的狼皮披風給我，代表從此是一家人了。趁著這個機會跟他打了個照面，這下子終於可以向Swipe交待了。「由於城內即將舉行一場盛大的婚禮，因此城堡裡堆滿了金銀珠寶，可是到現在還缺一把特殊的鑰匙來開鎖。」這個任務當然又落到我頭上了。我還能說什麼呢？還是先回公會吧！



Swipe 聽過我的報告後說：「原來是 Bridakk 在幕後搞鬼。我需要一些時間來佈置，你還是先按照他的交待去找那把鑰匙。找到後儘可拿到約定地點去，那時『灰狼洞』恐怕已經不存在了。」由於擔心 Swipe 來不及佈置，我先拖延一會兒才動身。

在酒館聽到有人抱怨說，一個真正的賊仰賴的是頭腦而不是工具。（深表同意！）又聽他提到特殊鑰匙在死龍遺骸（Dead dragon)。這下子可有著落了。

在死龍遺骸摸索了一陣，因為時限的關係被迫撤退。這時想起在酒館聽到的忠告：如果一次不行，就再試一次。再次入內搜尋，果然發現了一把奇形怪狀的特殊鑰匙。喲！上頭還刻了個"K"，看來它和這任主人的緣份已盡，天命註定該我所得。

東西既已到手，是該回「龍穴酒店」的時刻了，只希望 Swipe 已經佈置妥當。到達約定地點，應門出來的竟是公會裡的人，他認出我以後，笑著告訴我「灰狼洞」已經完蛋了，Swipe 現在公會等我。好也！這次不曉得他要怎麽謝我？！

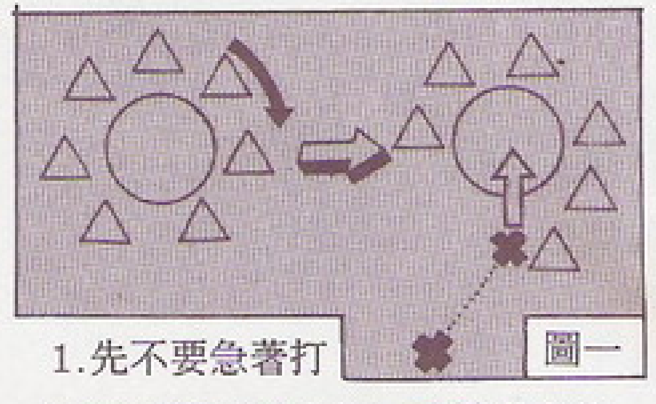
Swipe 已經等了我好久，因為我路過酒館，順便進去喝了杯酒，輕鬆一下。他開口說道：「Bridakk 和他的『灰狼洞』再也不能威脅我們了。」那還不是我的功勞！「我早就相信你的能力，這2000金幣是你的報酬。」接著喃喃唸道：「如意戒指依我所願，提昇你的 HP。」說完便握拳揮來，我還以為他高興得腦筋一時「短路」要打我，沒想到那戒指發出一道閃光，我果然覺得渾身精力充沛。真有意思，那天我也弄個這種東西玩一玩。「在日後的冒險旅程中，你將會得到銀月（Silver Moon）和銀豎琴（Silver Harp）的幫助。快到提弗頓（Tilverton）去吧。」

等等，等等，我還沒玩夠呢！？

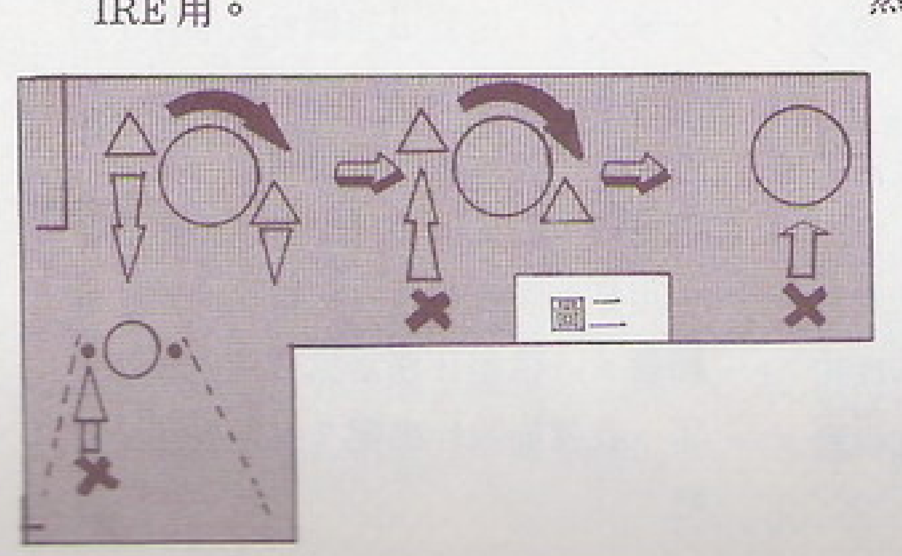
宇宙神風號
守關要記

／方善悅

由於 GLOIRE 必須用雷射才有作用，而在這之前有 5 架大型敵機，其中有 2 架很討厭，一架有反雷射的 SATELLITE 保護，而另一架則受能發射雷射雷射的衛星保護。以下是解決之道。這是筆者觀察，百般試驗所得。

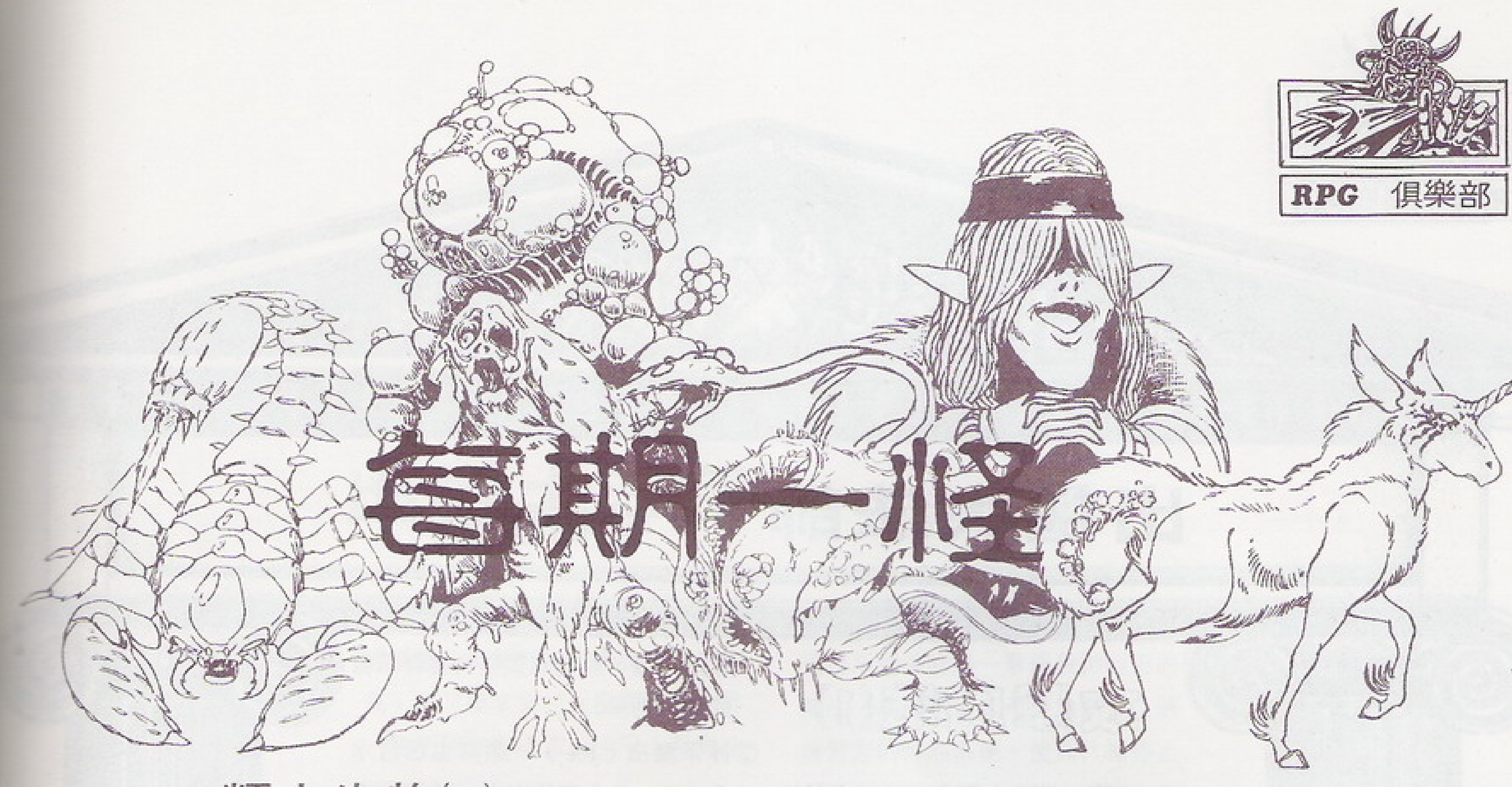


1. 先不要急著打
2. 等待它繞開來後，硬撞進去後，死釘著不放開火。
3. 雖然減少一兩點防護，總比死好吧！防護得留在對付 GLOIRE 用。



1. 在它剛出來時，就抓住機會猛對準衛星開火。勝算很大。
2. 必須解決兩雷射衛星後，主機才沒有防護蓋保護，此時攻擊才有效。

至於其他的守關，對玩家來說應該不是什麼大問題，反正有接關，怕什麼？再來一次不就得了。在 1～19 關中，若有 SATELLITE 反雷敵機就不要用雷射衝關，否則包你必死無疑。20 關及守關例外。武器以雷射和 PHALANX BEAM 是最好選擇，如果你自認為技術夠好的話，可以相互搭配，要不然就只選一種。當然有一支好搖桿才是最重要的。如果再擁有 AD Lib card 那就那太完美了。



類人生物(1)

Centaur半人馬

／Quester Y.M.J & Lord Jean

由這一期開始，我將以英文字母的順序介紹傳說中較出名的類人生物。本期所介紹的半人馬（Centaur）是希臘神話中的生物。在角色扮演遊戲中是和善的生物，只要不先對他們攻擊，有時可得到一些幫助。以下是對他們的描述：

半人馬生活在林地中，他們總是避開大群的人類。居住在遙遠，隱密的林間空地與草原。

半人馬的外表正如其名，有著人類的上半身，手臂與頭；下半身則是馬的軀幹。他們有人的智慧，靈巧的手與馬的奔跑能力。據說這是西亞人入侵時，希臘人看到他們騎馬的樣子而想像出的生物。

半人馬是一種群居生物，在他們自己的社會中愉快地生活。基本的社會型態是以部落為主，一個部落往往有好幾個家族和諧地共同生活。大約是由3，4個，最多可達到20個。男性半人馬是危險的獵人與家園保護者，而女性半人馬則在部落內幹活或教育下一代。

他們也是良好的園藝家，在部落四週種植了許多有用的植物，在經常有怪物出現的地區，半人馬則種植了濃密、帶刺的灌木，並設了許多陷阱以阻止怪物通過。

半人馬以混合狩獵、飼養、捕魚、農業與交易維生。但他們只和精靈族人有交易行為。半人馬提供食物與酒，精靈族人則付出他們在死亡敵人身上取得之戰利品。

半人馬村落的領土大小是以人口多少而有所不同。而他們對於入侵者的態度有隨種族而不同：若是人類或矮人族(DWARFS)闖入了領域，他們會有禮貌地請侵入者回去。對半身人（HALFING）與侏儒（GNDME）則以容忍的態度看待。當然了，他們非常歡迎精靈族人。至於其他的類人生物，諸如半獸人（ORC），洞穴巨人（TROLL）或惡鬼族（GOBLIN）則有可能被殺死，視牠們對村落的危害程度而定。如果來侵的是強大的火龍(DRAGONS)或巨人(GIANTS)，則會舉家搬離，找尋更安全的地點。

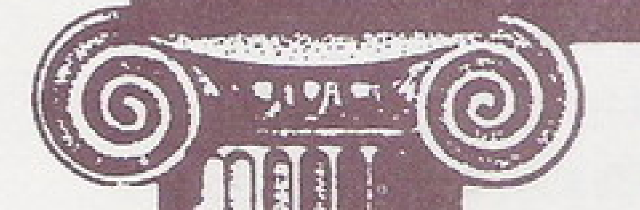
在有些時候，本性善良的半人馬在三杯黃湯下肚之後，會變得粗野，具攻擊性。基本上，他們是友善的牧人，但為了保護婦孺，可能會變得狂暴、兇惡、冷酷。

一般來說半人馬和大自然是和諧相處的，他們的一生都在小心地保護自然資源。這種族的成員似乎更深入的得到這珍貴的平衡點。如果不得已要砍掉一棵樹，半人馬會在別處再種植一棵，他們決不過度地漁獵，這和人類行濫捕行為大相逕庭。





出槌大法師 法術學院



攻擊魔法(1)

大家好！準時上課才有好的學習效果，尤其是法術這種複雜的東西，想無師自通是挺困難的，所以各位有志之「師」還是聽聽我出槌大法師的課吧！廢話休提，這次主題是攻擊性魔法；攻擊性魔法可能是RPG中種類最多的魔法了，可以由發生源、作用方式、作用對象等許多方面來加以探討，由於篇幅繁多，因此分三次來把它講完，希望各位有耐性來研討之。

攻擊性魔法在RPG中算是相當有魅力的一類魔法，它們不僅包含極廣，而且威力強大，使得手無縛雞之力的法師能在戰鬥時能成為呼雷喚火的毀滅之王，更是冒險隊伍在戰士的刀劍之外的另一種強援。究竟攻擊性魔法是怎樣的東西呢？現在就讓我們來看看。

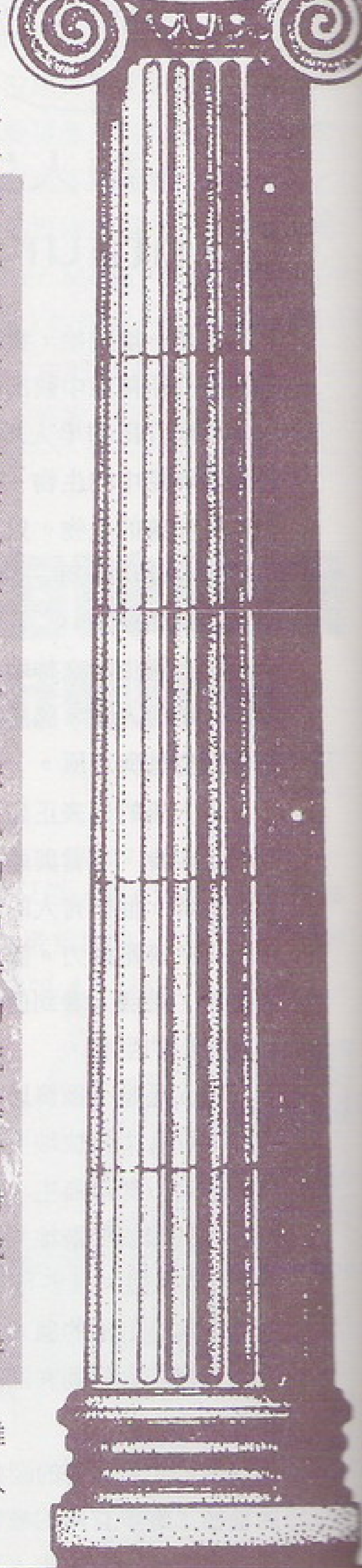
在魔法的基本定義上，只要法術本身的作用能直接傷害或毀滅敵人，便算是攻擊性魔法。以下便依攻擊性魔法的發生源來將攻擊性魔法大略分個類，並稍作解說。

①火焰系魔法（Fire）—使用火焰的高熱來傷害敵人的魔法，依其威力和作用範圍而分為火球（fireball）、火柱（Column of fire）等，強力的火焰系魔法對無鱗甲保護的普通生物、巨型昆蟲和不死生物非常有效，對鬼魂類怪物也有相當的傷害力。

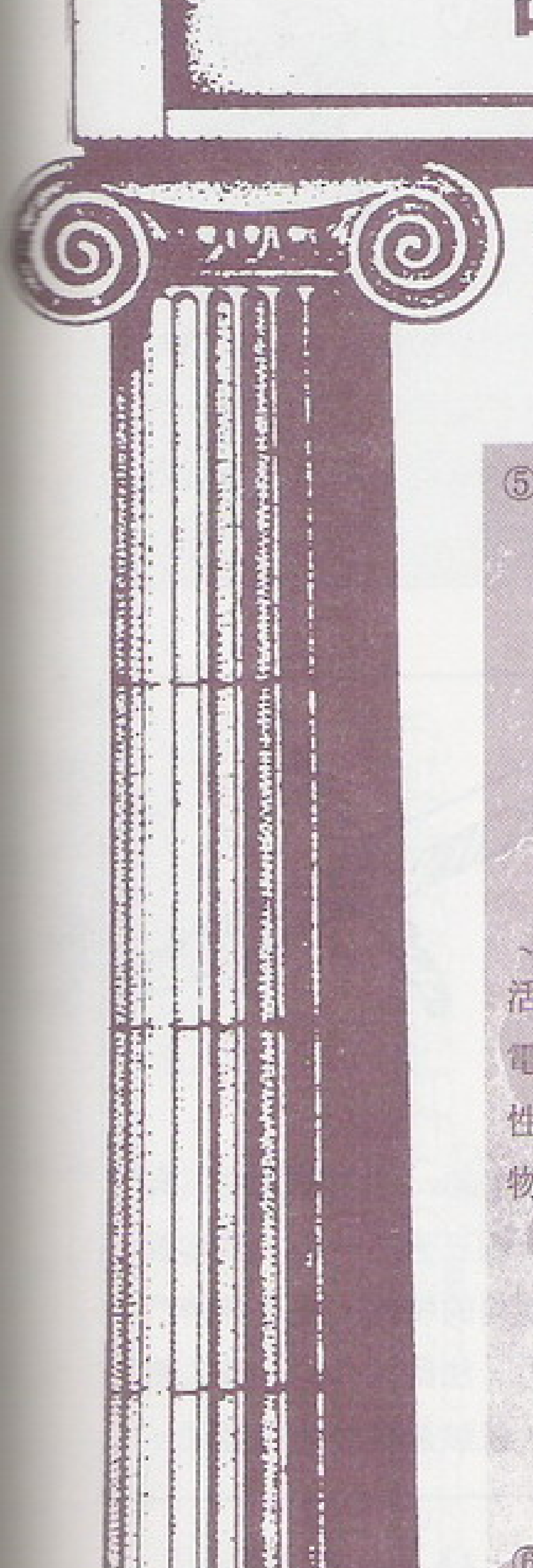
②冰系魔法（Ice）—通常也包含水系（Water）魔法在內，雖然兩者同源，但冰系魔法要比水系魔法有力得多。水系魔法最主要的攻擊就是製造洪水淹死必需呼吸空氣的非水棲生物，或噴出強力水箭衝傷敵人，而冰系魔法則以冷凍攻擊為主，對有大量體液（水份）的溫血生物最為有效，最高段的冰系魔法甚至能將敵人完全冰封或變得冷脆易碎。除了直接冷凍外，冰系魔法亦有造出冰椎刺擊之類的攻擊方式，或寒冰風暴（Ice Storm）類的大區域冷凍攻擊。

③風系魔法（Wind）—風系攻擊魔法的攻擊主要分成三類：利用空氣急速流動造成的真空帶切割肉體的真空刀類魔法，使用強風刮起岩石擊打或將敵人捲起再重重摔下的暴風類魔法，以及在呼吸空氣的生物口鼻附近造成真空帶使其窒息而死的窒死魔法。風系魔法的威力視其對象而定，通常它對防護力低、有血有肉的類人生物最為有效，而對鱗甲堅硬、體積龐大的龍族生物或無生命類就無能為力了。

④土系魔法（Earth）—土系魔法是攻擊性魔法中數量較稀少的一類，主要是以地震、裂地攻擊、岩錐（柱）來攻擊在地面上行動的敵人。土系魔法的作用範圍大多極廣，



出槌大法師　法術學院



規模龐大，所耗法力和複雜度也很高，除了用來對付大批類人生物外，聰明的法師通常很少用土系魔法。

⑤雷系魔法（Thunder）—雷系魔法中包含了所有使用電氣來攻擊敵人的攻擊法術，但其中還是以自天空召喚雷電劈擊敵人的雷擊類魔法最多。由於雷電本身易以水份做為傳導體，因此電系魔法對身體含水份多的普通生物、動物和水棲生物都非常有效，尤其是水棲生物，其生活環境和身體的結構特別容易受到雷電的影響，而雷擊本身具有的振動特性也使其對石像之類的無生命類之怪物有相當的功效。

在攻擊性魔法中，雷系魔法所造成的傷害力和火焰系魔法不相上下，而由於雷系魔法易於擴大作用範圍，這使得它成為法師愛用的攻擊魔法。

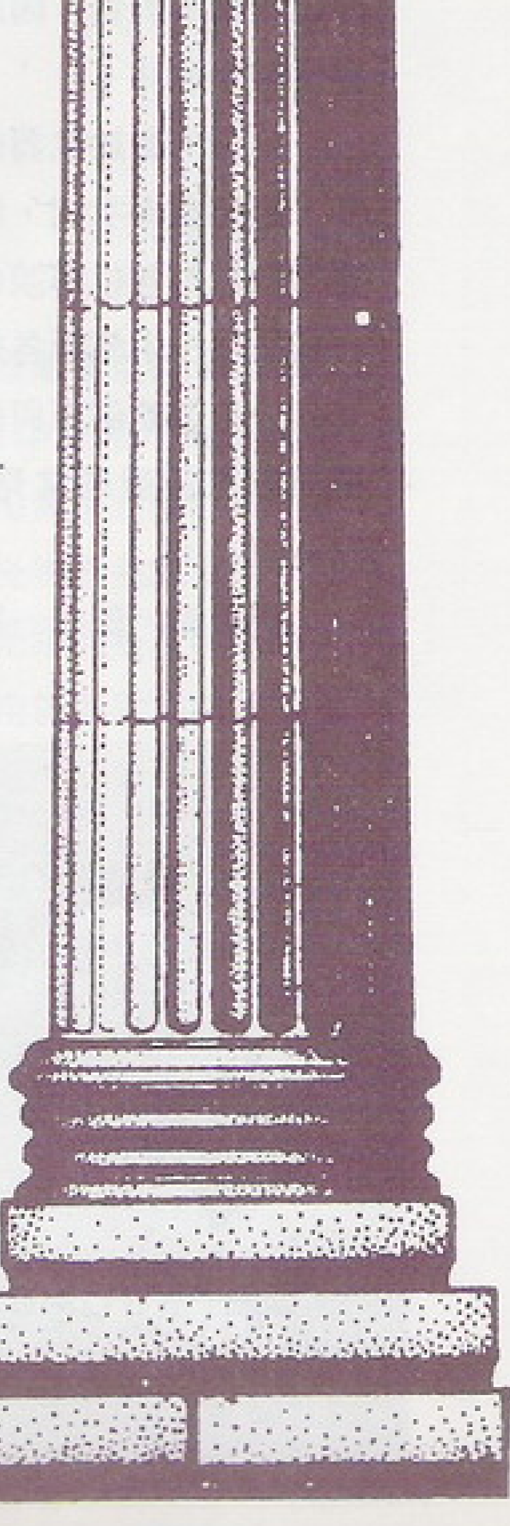
⑥心靈系魔法（Mind）—心靈系魔法是攻擊性魔法中唯一非實體的一類，最早出現於冰城傳奇(Bard's Tale）的幻術（Sorcery）中。心靈系魔法的攻擊方式是傷害對手的心靈，當其承受不了時就會死亡。由於這和幻術的作用法則有關，且其數目非常稀少，因此留待後面再談。

⑦死亡系魔法（Death）—作用和心靈系魔法類似，但死亡系魔法的攻擊卻是直接而致命的。顧名思義，死亡系魔法就是一擊便殺掉對方的魔法，其作用方式可分為兩種：破壞對方的神經系統，使其代謝停止、循環中斷而死；或是在瞬間傷害對方至致命的程度。後者可能包含在各系的最高段攻擊魔法中（如火焰之擊 flame Strike，死亡之匃 Death Blade 之類），若論功效，自以後者一類較為有效，因為並非每種生物的生理運作方式都相同，而且有些生物的代謝循環不易被影響。死亡系魔法都是相當高段的法術，但是由於其難度極高、命中率低、作用對象少（多半只能對付一名敵人），死亡系魔法使用的時機並不多。

⑧神聖攻擊系魔法（Holy Attack）—這種專門用來對付邪惡的不死生物和鬼魂類怪物的法術大多，不過有時效力比火焰系魔法還弱，視施術者本身的程度而定。

⑨其他類（Other）—在此包括許多無法歸類的攻擊性魔法，如純用魔法之力的魔彈（Magic Missile），呼喚魔法之劍攻擊的魔劍術（Magic Blade）等，威力、難度各異，因此無法做一簡介，僅此致歉。

怎樣？現在各位對五花八門的攻擊法術，是否有一個較有體系的認識了呢？下次我要為各位介紹攻擊性法術的使用，做事要徹底，別忘了準時參加喔！







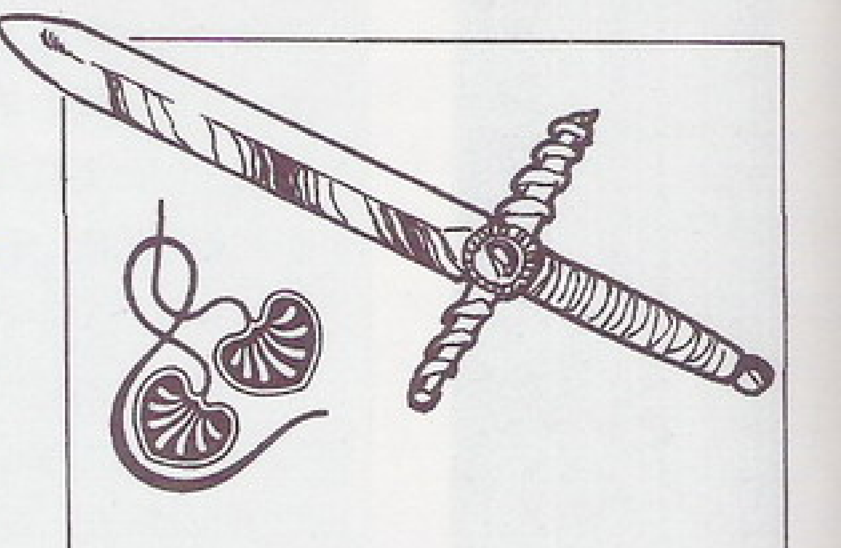
①匕首（Dagger）一比小刀（Knife，美工刀之類的刀）略大，單刃，是劍類武器中最短的。由於其輕短的特性，適於讓法師之類不擅戰鬥的人物當防身武器，當然其傷害力也很有限。

歡迎來到啊嗟裝備店！這次主講的題目是冒險隊伍賴以為生最重要裝備一武器。對戰士們來說，武器就是最親密的朋友、最可靠的同盟。它不像法師的法術有法力的限制，換掉時還可拿去折舊，因此和護甲同列最重要裝備之林。

不過，由於武器的種類實在有夠多，因此自本次起，每期介紹一種武器，徹底為各位解說各種武器，以期在冒險旅程中能對各類形形色色的武器做最有效的使用與調派。這一次先讓我們來說說最常見的武器一劍（Swoud）。

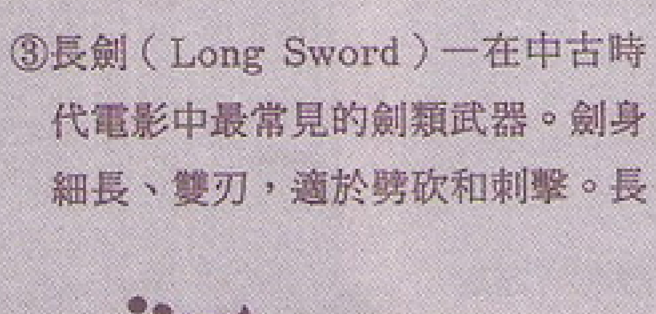
所謂劍，就是一種有柄身長，單刃或雙邊的兵器。劍的出現要比斧頭晚些，但後來難講戰場上卻變成了主要的武器，這是因為劍可依其質料、輕重及形狀來做出種種不同的攻擊。長而輕的劍可用來劈砍（Slash），較短的劍可用來推刺（Tuust），彎劍（刀）用於揮砍，重劍可以做出迴旋砍…沒有一種武器能像劍有這樣多的形式和攻擊法，也因此劍成為RPG中主要的近戰兵器。

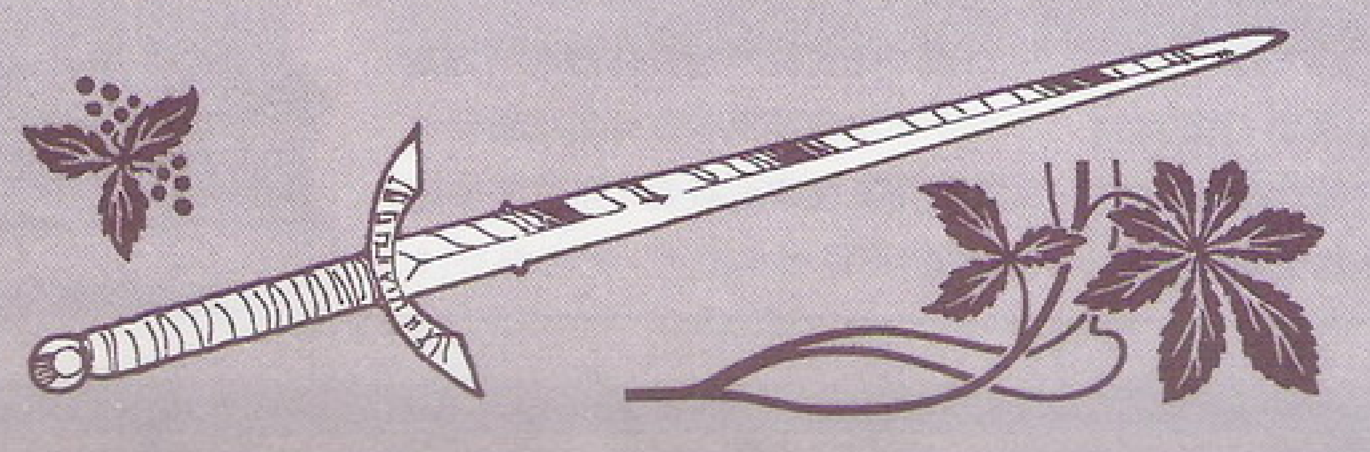
劍類的武器包含頗多（若依基本定義來分，刀類的武器亦歸屬於劍），主要是以單、雙刃及大小輕重來區分。以下是幾種主要劍類武器的介紹：

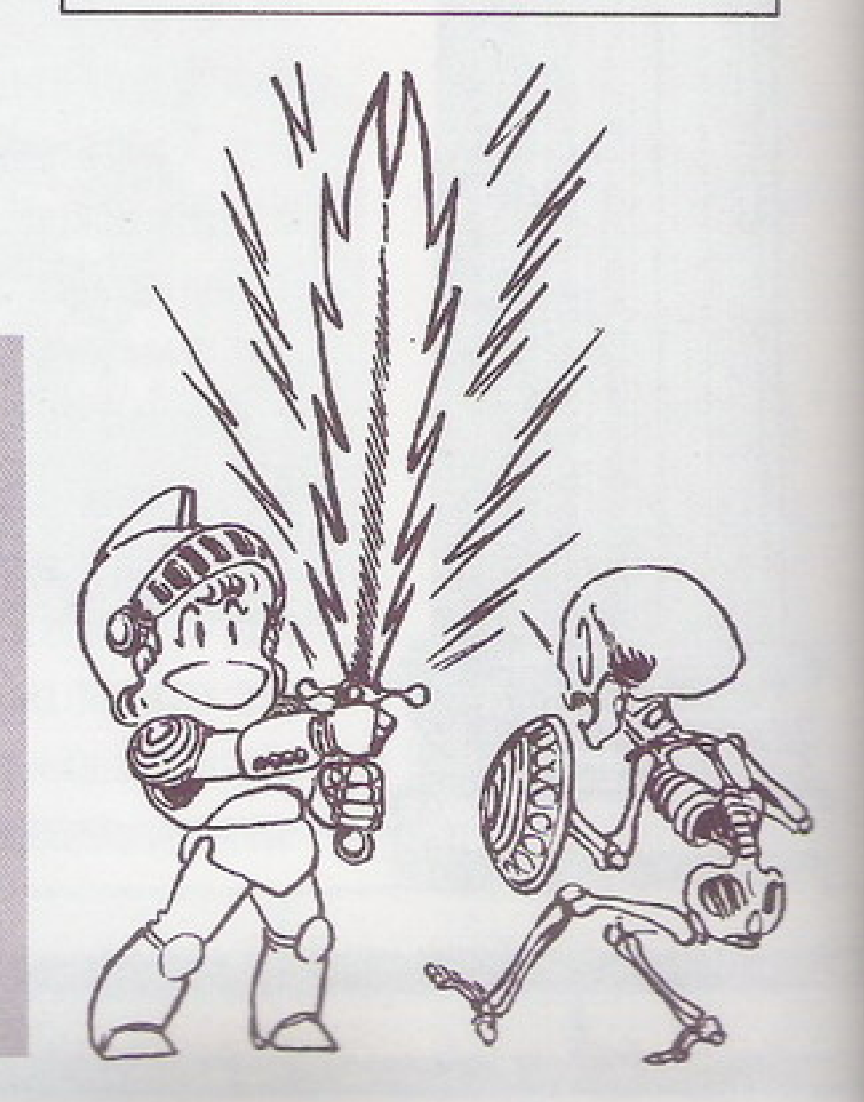


②短劍（Short Sword）一大約只有長劍的一半到三分之一長，具有銳利及易於使用的特性，在近身搏鬥時頗具威力，法師除外的一般人物均可使用，以賊最精於使用短劍。

③長劍（Long Sword）一在中古時代電影中最常見的劍類武器。劍身細長、雙刃，適於劈砍和刺擊。長劍多半比較輕，可以單手握持，是劍士（Swordman）最愛用的武器。

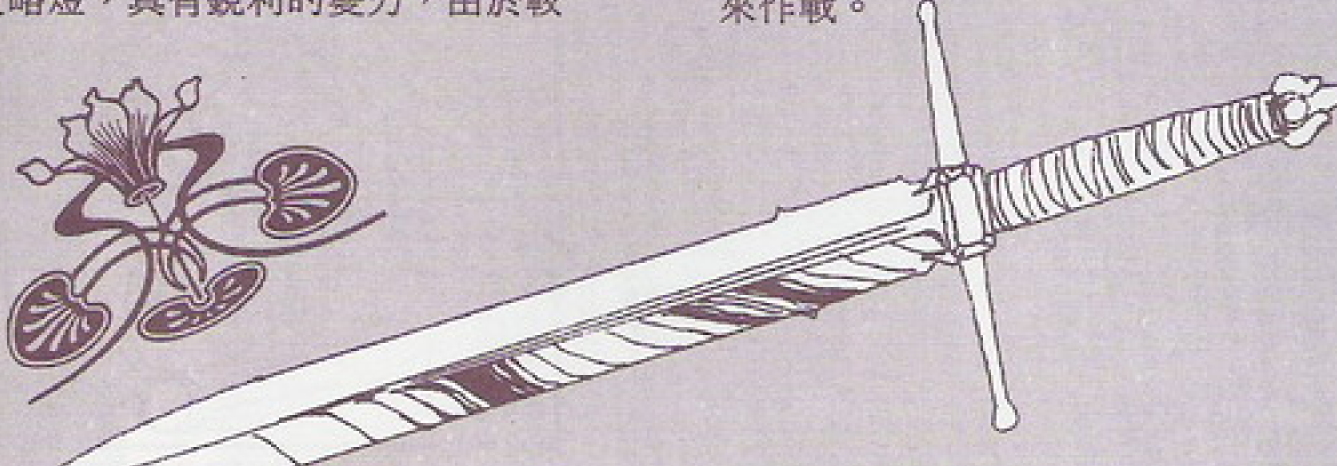




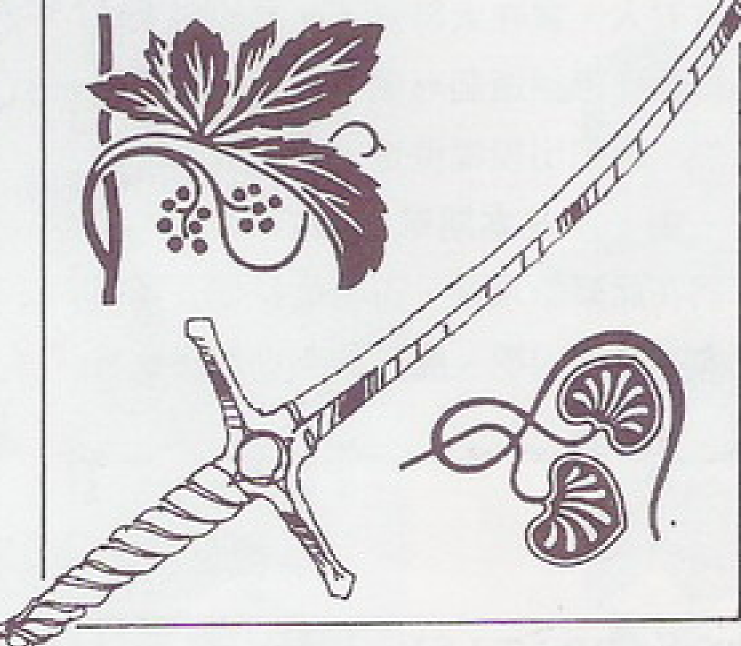




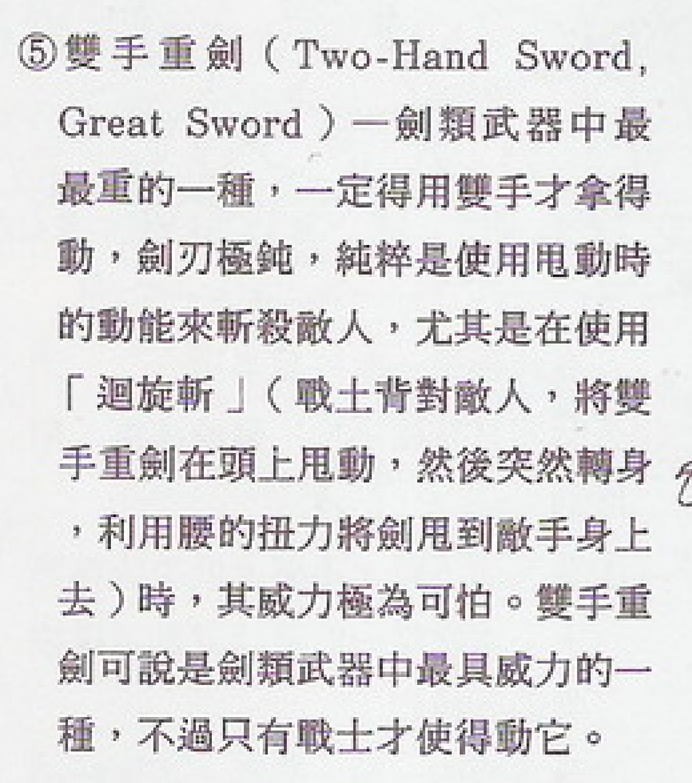
④闊劍（Broad Sword）一劍身較寬（約為長劍的1.5～2倍）長度略短，具有銳利的雙刃，由於較重的緣故，大多需雙手握持，不過RPG中的戰士們大概都可用單手握持（遊戲的規定）。闊劍主要用於劈砍，威力通常比長劍還要大些，一般好的戰士都很喜歡使用闊劍來作戰。



⑥彎刀（Scinitar, Grand Shamsheer）一若說雙手重劍是劍類武器中的一個極端，彎刀就是另一個極端一極輕極薄，具有非常鋒利的單刃，用於揮砍時極具威力。阿拉伯彎刀、蘇格蘭砍刀、新月刀均屬此類。



⑤雙手重劍（Two-Hand Sword, Great Sword）一劍類武器中最最重的一種，一定得用雙手才拿得動，劍刃極鈍，純粹是使用甩動時的動能來斬殺敵人，尤其是在使用「迴旋斬」（戰士背對敵人，將雙手重劍在頭上甩動，然後突然轉身，利用腰的扭力將劍甩到敵手身上去）時，其威力極為可怕。雙手重劍可說是劍類武器中最具威力的一種，不過只有戰士才使得動它。





自古寶劍配英雄



⑦西洋劍（Papier）一最常見於西洋客廳的暖爐上。西劍是一種劍身細、劍刃厚、以刺擊為主的長劍，多半有半圓罩的護手，由於鋒利程度不高，僅能造成中程度的傷害。

鋒芒利犀

以上就是幾種最常見的劍類武器。通常在RPG中較常用到的是短劍、長劍、闊劍和雙手重劍四種，這是因為大部份的怪物不是鱗甲厚利就身披重甲，武器光鋒利是沒有用的，尤其是劍　這種用於劈砍的武器，必須夠重、夠堅硬以劈開對手的護甲，因此雙手重劍反而變成最強力的武器。不過為了防禦上的需要，大部份的戰士會選擇闊劍來當作武器，如此另一隻手還可舉面盾牌擋一下攻擊；而在面對防禦力低的敵人時，彎刀和長劍可發揮最佳的效果。

劍類武器就講到這裡為止，下次讓我們談談斧類武器（Axe）。嗯！這把劍不錯，試試看質料怎樣…呃，彈性好像太好了……



華山論GAME

緊急啓事

SOS！SOS！Help！各位親愛的勇士們，你們也實在太不幫忙了。這次投笑話的僅有一人，漫畫好一點，有五人，實在太誇張了。老編每天威脅我要停掉這個專欄，我只好挖空心思，再想出幾幅漫畫，加上K·K這一幅，湊成本期華山論GAME。我們在此緊急求援，盼各位長征五湖四海，殺盡凶獸、魔王的英雄們趕快將你們冒險旅程中的趣事、笑話以文字或漫畫方式表達出來，寄給我們，否則巧婦難為無米之炊。嗚嗚嗚…



在此再提一次注意事項—

⑴笑話題材長度不拘，但請注重二個原則：

①要笑而不謔，不要太低級或無聊。（本次唯一的笑話就是這樣被老編砍掉的）

②最重要的一點，笑話一定要好笑。

⑵漫畫不必畫得太精緻，以畫面清晰、線條簡潔為佳。但不論如何，還是那句話——一定要好笑。

⑶來稿必要時將酌予修改，不願被修改者請先聲明。（別怪我啦！你知道有些稿不改不行…這是老編說的。）

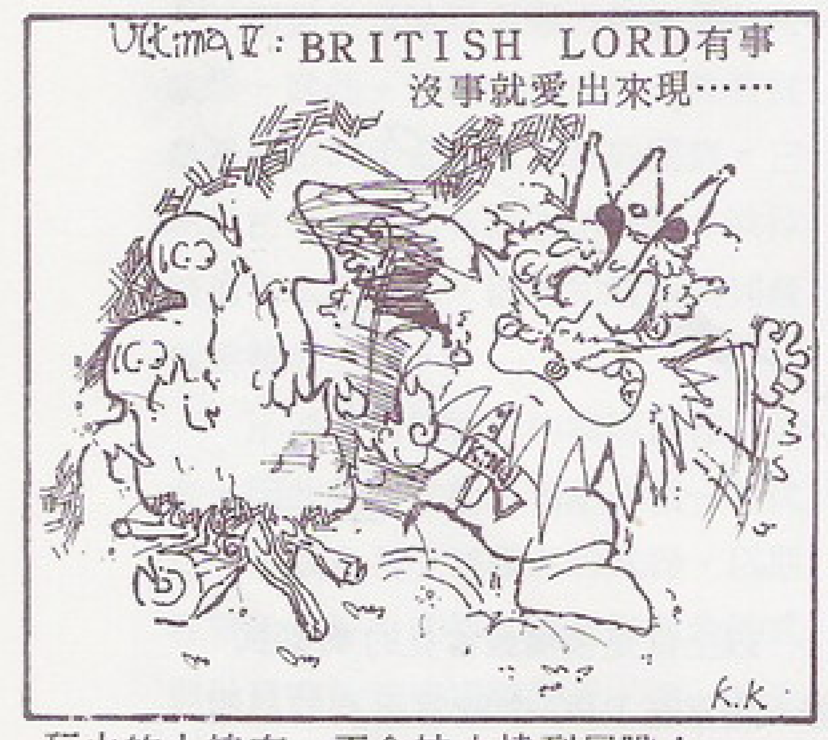


新唐吉軻德









玩火的人總有一天會被火燒到屁股！

一個新的園地要靠大家一起灌溉，總不能老是讓我們唱獨角戲吧！（何況我們已經想不出新的笑話了！）在此期待下期各位熱烈的投稿。拜託！拜託！

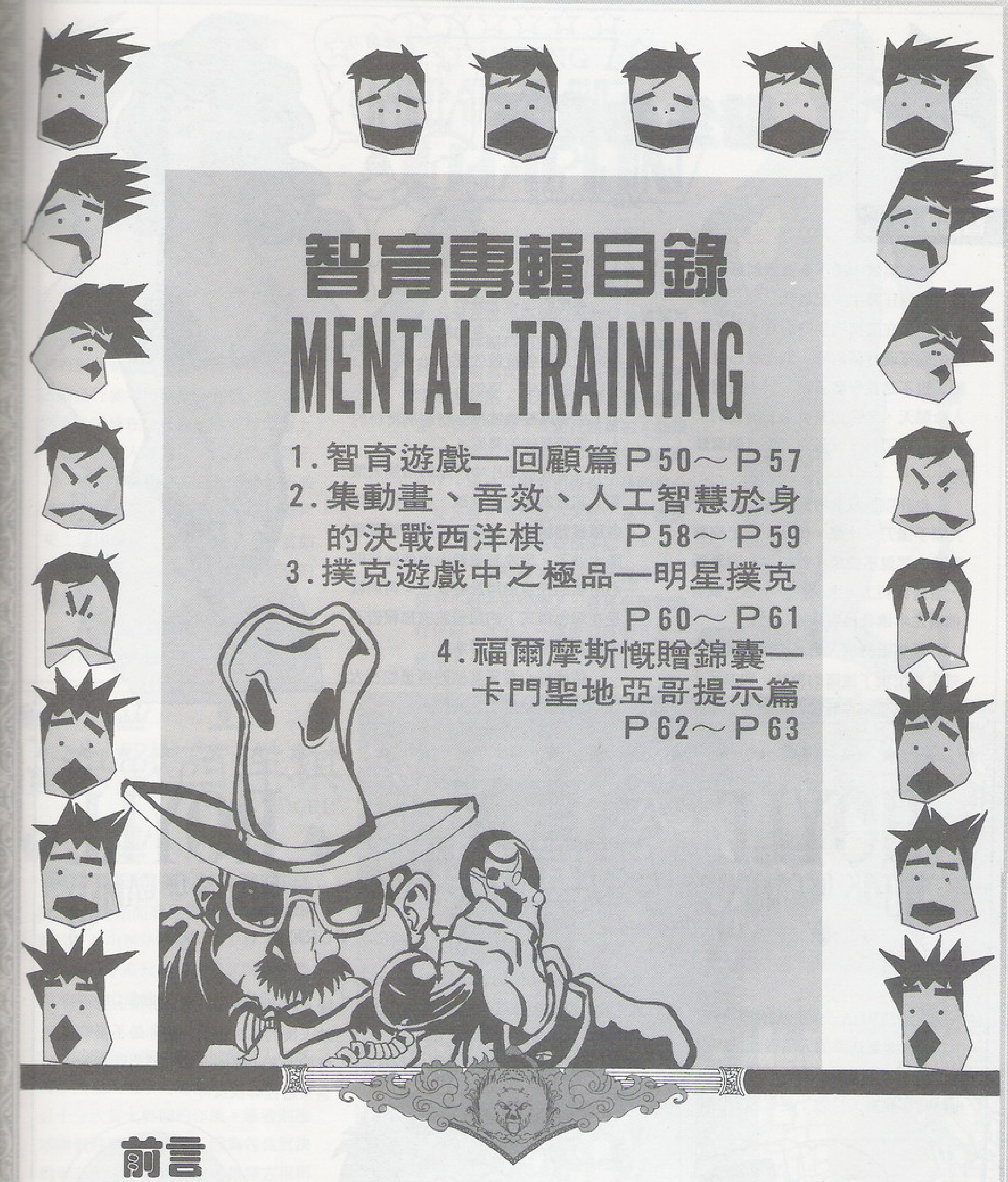
新笑點100％





突發奇想





智育專輯目錄
MENTAL TRAINING

前言

自從個人電腦發明以來，看似簡單卻暗藏玄機、令人著迷的智育遊戲，就陸陸續續的由其他媒體轉進電腦來了。由最早期的二度空間畫面到現在的三度空間畫面；更由早期單調音色到現在藉助魔奇音效卡表現的立體音效，再再的證明了這種遊戲並沒有因為它缺乏感官的刺激而遭受淘汰，反而因為上班利用午茶時間訓練思考而廣為流行，由俄羅斯旋風就不難了解了！

是不是每個智育遊戲都具備其價值性呢？是不是每個智育遊戲都能讓你沈迷呢？讓我們聽聽專家的看法：



智育專輯

醫生也瘋狂

／MR. OGRE



不要搞錯！這不是那個創造科學怪人的瘋狂醫生，而是我——「血手人屠」。在這裡順便向那群在我手下超生的冤魂打個招呼，別怪我心狠手棘，也不是我學藝不精，只不過因為人命關天，緊張起來就丟三落四的，不是打錯了針，就是忘了先打開麻醉劑……。

也許以後我會考慮找個名外科大夫聯手操刀。什麼，你問我要怎麼聯手法？那還不簡單，就把你一刀兩斷，看是我切上半邊他治下半邊，或者他醫左半邊我搞右半邊。

說來這些病人也真夠可憐的，有些病患出現了腹痛的徵狀，我為了小心謹慎起見，在觸診的時候還是繼續

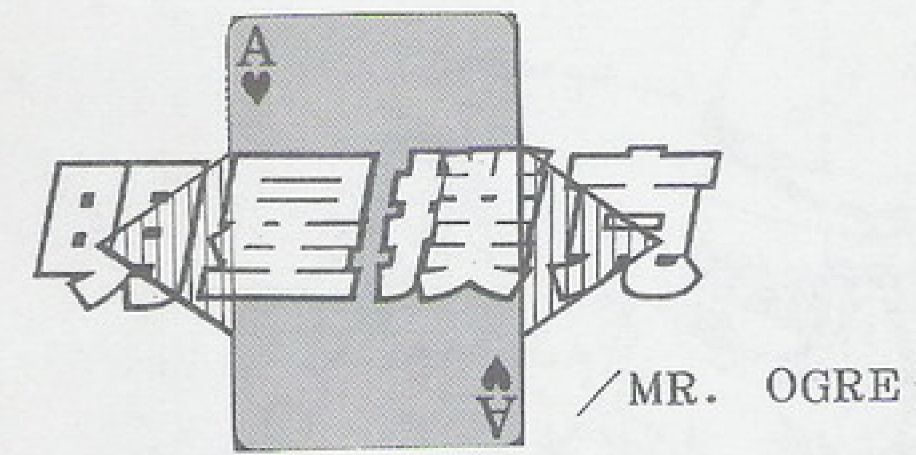
本片的音效十分令人激賞。並不是說它有如繞樑山曲，而是各種音效都能給予你深的感受。早年為了升高中，生物課被犧牲掉生物解剖實習的人，這裡是你的寶庫。

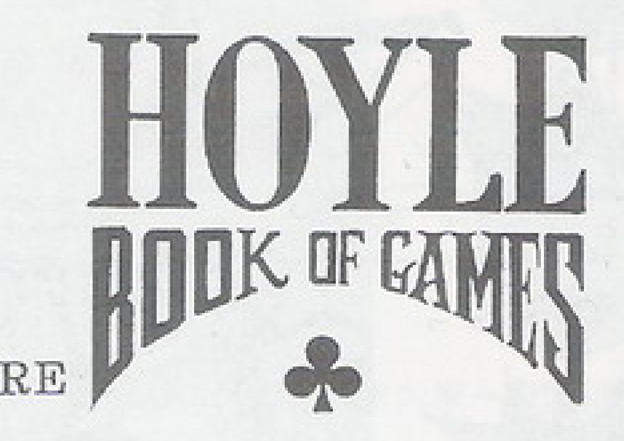
也有人埋怨片中診斷的限制太嚴苛。其實為求斷病準確，自然要運用各種儀器診療。可能是美國的消費意識太強了，反映到遊戲中致使無法隨心所欲的任意動用診療儀器。再則就是在單色模式下的超音波掃描報告不大容易看出有用的線索。

依然誠心希望其他的病患能在大家的手下浩劫餘生，阿門！

★ ★

HOYLE BOOK OF GAMES





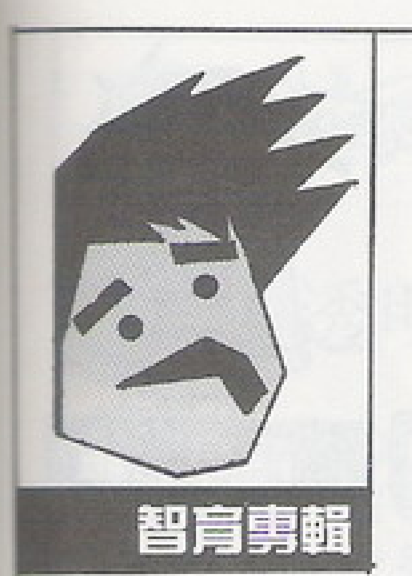
明星撲克

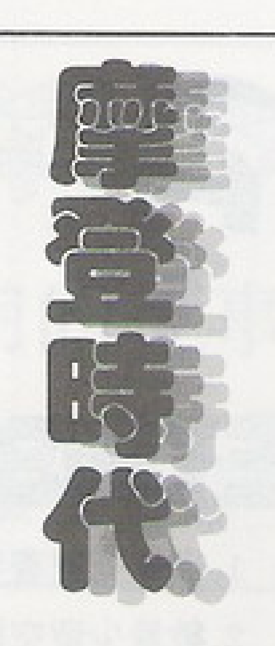
／MR. OGRE

這是 SIRRA 公司回饋愛用者的作品，靠運氣玩牌的人請從九副牌中挑出副你的幸運牌；內建的六種牌戲也隨時等候來人挑戰；更有預設的十八位對手等著和你加盟或是對打，每人（狗）都有他擅長的牌戲，當然也有彆腳的，夠你拼的了。

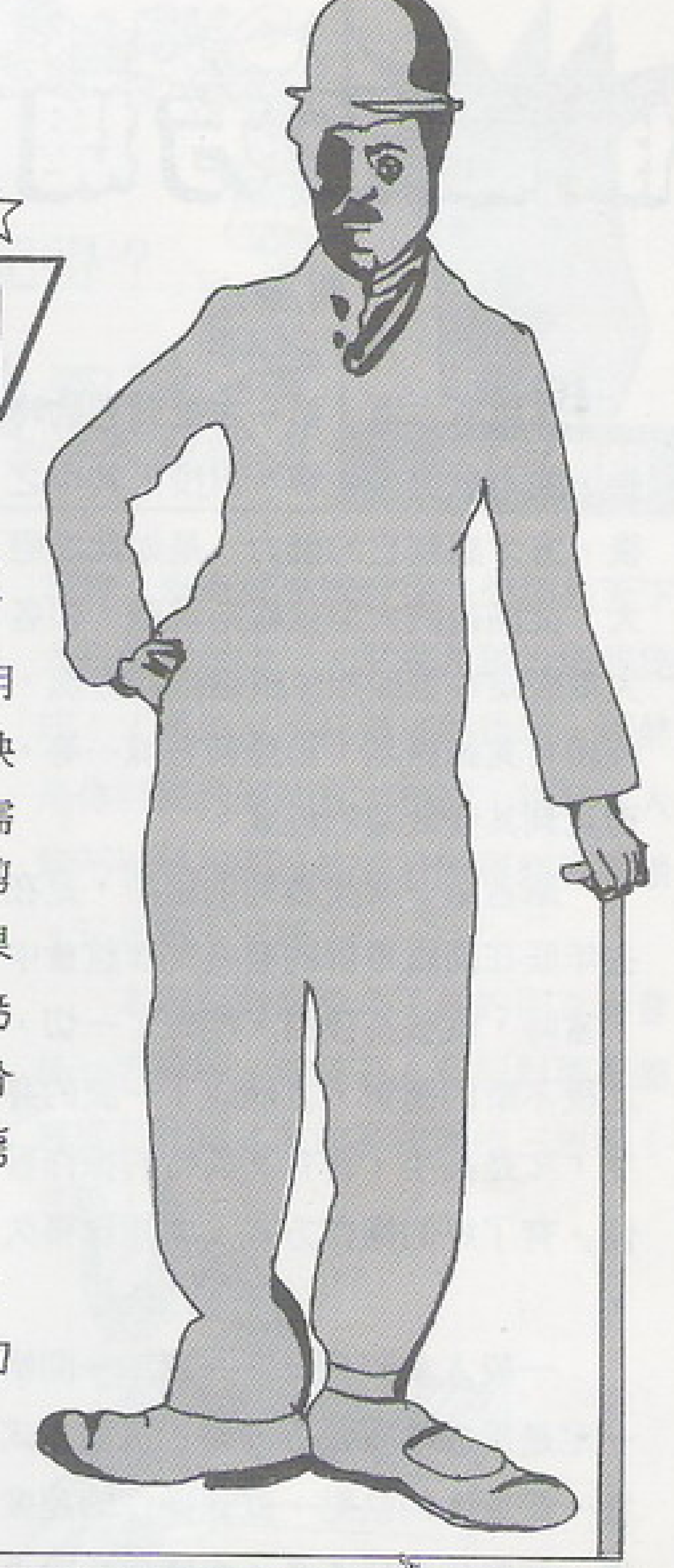
筆者最欣賞的是牌局進行中各人臉人的表情變化，還有那接上魔奇音效卡後的各種音效。除非是不喜歡打牌的朋友，否則在孤枕難眠的夜晚，請來這裡尋找友伴。











卓別林傳

／MR. OGRE

我喜歡卓別林。卓別林是默片時期的影劇泰斗，想了解他生平事蹟的人請自行參考相關書籍資料。本遊戲的主幹架構在一系列的卓別林電影上，由玩者一人兼製片、導演及演員三職，而未來之命運則取決於影片上映後的票房反應。到底能不能成為默片史上的搖錢樹，還是淪落成為一貧如洗的斷腸草，端看你如何發揮默片的青華了。

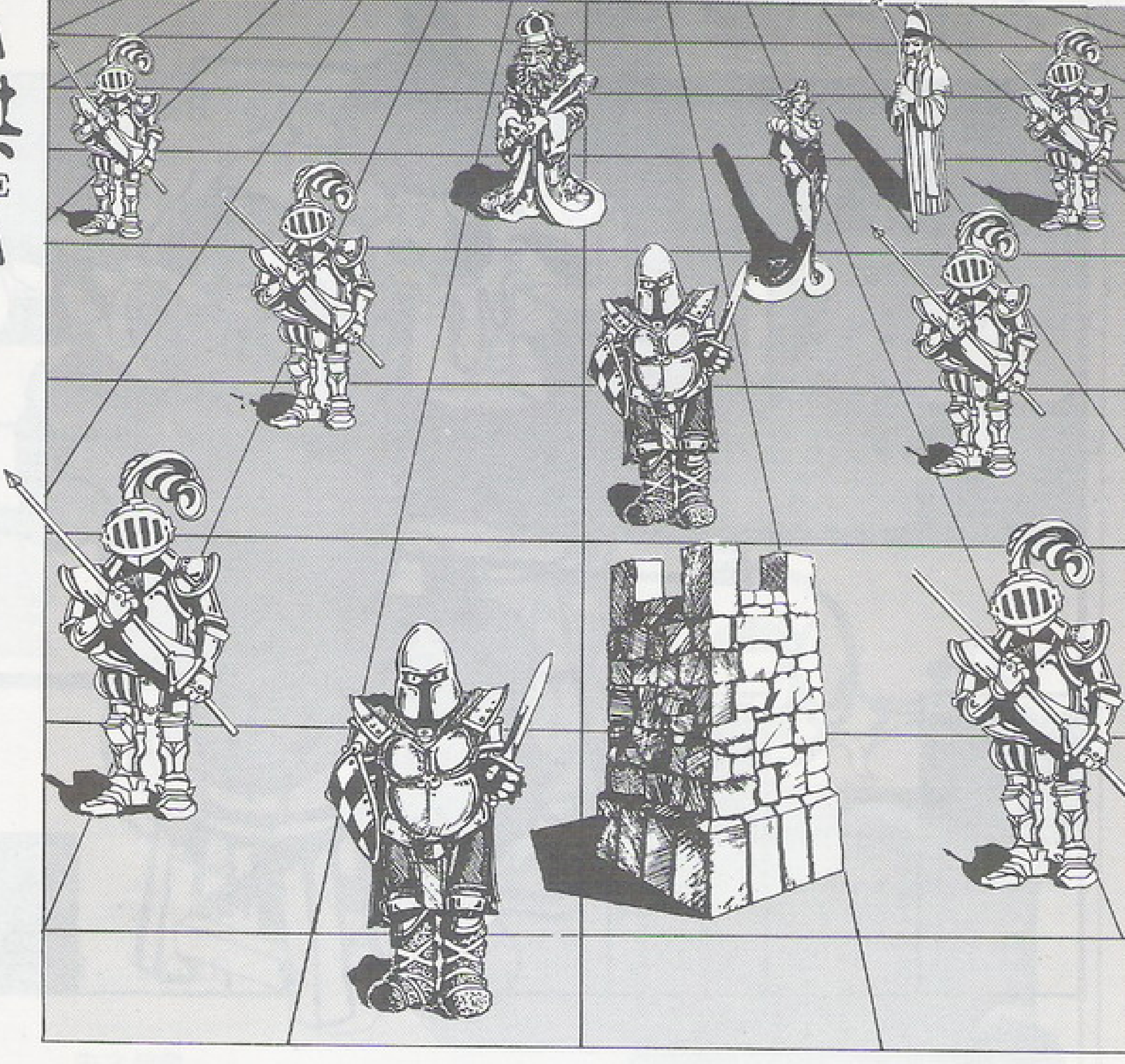
既然名之為默片，若是再要求豐富的音效就太過份了，這好比是要求從右至左世界各國的死刑犯一律採用槍決，有點科幻式的誇張。毛片試映的設計蠻寫實的，可惜每一場幕必需從頭拍到尾，既不能跳拍，也不能剪接，要是拍壞了就要花錢重拍。如果捨不得重拍而成為票房毒藥，那就虧大了。幸好只需重拍表現不佳的部分，要是整片重來豈不哭死！為了票房收入，就算拿錢當命也得認了。

有人不知道如何讓片子賣座嗎？碰到小姐多親吻幾下，看見小孩和狗趕快躲，其他人一律用他幾個耳光、踹兩下。

決戰西洋棋

／MR. OGRE



國內的電腦用戶從 APPLEII 到 IBM PC 的使用期間應已接觸過不少棋類程式，其中西洋棋也不在少數。本片首度將棋子厮殺的場面以立體動畫表現出來，相信能搏得許多朋友的喜愛。

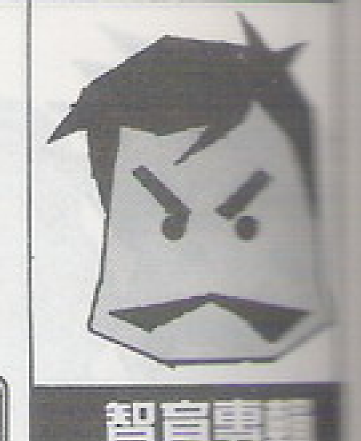
筆者有位朋友就對城堡巨人一拳將步兵捶入地下的場面激賞不已，想必十分欣賞大榔頭的作風。筆者則捨不得偏好那一個棋子，因為各員對決的場面俱都非常精彩，可惜雙方相同兵種在對敵時的動作相同。如果雙方各有一套戰法，相信樂趣將會加倍。

本片並附有教導模式，亦可由電腦對奕來學習。手冊上並附有下西洋棋的基本戰略觀念，光是手冊本身便值得一看。內附通訊功能更可和遠地的友人同樂。對 MODEM 指令不太熟悉的朋友可以參閱一下軟體世界第六期的林老師講座。

最可惜的是程式執行的速度並不怎麼快，即使將電腦的 IQ 調成初級，似乎仍得要好一會才有結論。筆者見過執行最快的西洋棋程式是 CHESS MASTER 2000，如果能及得上它的速度就太完美了！

不知道有沒有人注意到國王手中那根千變萬化妙用無窮的權杖？

俄羅斯方塊 TETRH (TETRIS)



／闕麟達

俄羅斯方塊，第一次見到它的時候，並不吸引人注意，但投入其中之後，方才感到它的魅力 是如此之絕大，從滿街的大型俄羅斯遊戲，和各大電視遊樂器競相移植俄羅斯方塊，及陸續有其姊妹品，如魔術方塊…等，可見到其受歡迎的程度。

筆者第一次接觸到俄羅斯，是在去年底在高雄舉辦的發燒友聯誼會中，當時，就被其吸引，而忘了一切，之後不斷的練習，方練成了一流的身手，凡是高手，皆有其獨特的操作習慣，有了好的操作方式，才能玩得久。

一般人拿到俄羅斯方塊，一開始一定是用右手操做方向鍵，這種方式者一個最大的缺點，就是操作的速度慢，速度慢就玩不久，由操作手冊上可得知，空白鍵和方向鍵中的↓鍵相同，所以以左手控制方塊的快速下落，右手控制方塊的旋轉和移動，只要配合得當，操作速度就比單手控制要快得多，所以一定要仔細閱讀說明書，決定最佳操作的方法，這是玩遊戲的不二法門。

其次方向感也很重要的，一般初學者就是方向感不足，所以常常會有放錯行的情形，這是無可避免的，只有多多的練習，才會達到爐火純靑的地步，以筆者而言，有時 不看螢幕，只藉著眼睛的餘光就可以支持片刻，只要多多練習，就可達到心眼合一的程度。

最後就是方塊的組合方式，其組合方式變化很多，一時間也寫不完，只提出下列幾個法則供大家參考：

1. 從最低處著手。
2. 數量少留空格。
3. 由最外層而向內處理。
4. 不要留長條型的空格。
5. 多利用落地瞬間移動來填補空格。
6. 必要時要犧牲部分的空格（時運不佳時）。

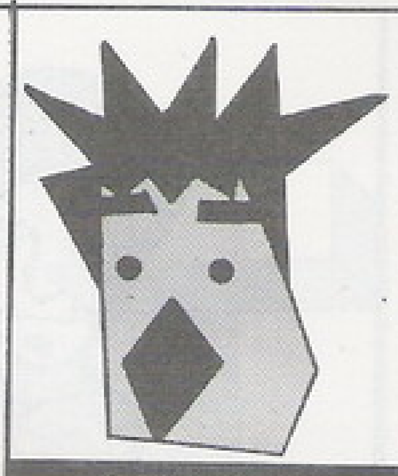
把握上述原則，必可提升功力，而步入高手之林。

俄羅斯方塊可訓練眼力及手指的靈活度，但只是一個平面的遊戲而已，關數有限（到等級 9 後速度就不再增加），以筆者而言，每每都玩到三、五萬分，一玩就是半個鐘頭，越玩越沒有意思，而立體俄羅斯的誕生，就馬上的成為筆者平時打發時間的工具了。

繼魔術方塊之後，俄羅斯方塊再次席捲全球消費熱潮，本著益智遊戲一貫的簡單原則，就由四個連接小格子將熱力投注到這個平面上。

由於本身的訴求相當單純，絕不覺得有那些地方不妥，隨附的一些小功能也頗為討喜，如圖形預告和背景變換。難度設定的功能對初學者有莫大的助益。美中不足的大概要算是第十關沒有結束的設定，到這裡只有向高分挑戰罷了。若是與其他機種版本的俄羅斯方塊相比較，畫面效果稍嫌薄弱了些。





智育專輯

幕府將軍

／MR. OGRE

對日本不太了解的朋友可能搞不太懂本遊戲的目的。日本和其他國家一樣，也有動亂的時期，只見群雄併起，競奪天下。

在剛開始所選擇的玩者身分就決定了遊戲進行時的難易度。尊貴的諸侯擁有先天的優勢來逐步一統天下，但是誰又敢說最後的勝利不會落入出身草莽的貧農手中？說不定大權亦會旁落貴婦人身上。在如此混亂的局勢要如何當上幕府將軍？人情、謀略、武力不可偏廢或缺，更別忘了欲成大事者不拘小節。

時勢造英雄，但是想成英雄者不只你一人，那些被你放棄的角色，可能全都成了你前途大業的強力對手。欲圖霸業可不是閉門家中吆喝僕役就能垂手可得。在出外遊歷途中，說不定有人奉命前來暗殺你；想要先天下人一步而得下　，又那是獨力所能完成！尤其四處隨時傳來的快報，固然是你訂定決策的有力根據，卻鮮有人能不被蜂擁而至的消息吵得頭昏腦脹。三思呀！三思！

本遊戲對反應力不佳的朋友而言是一大挑戰，如果有人自認對事事都需從長計議，在此亦建議你三思呀！三思！

★ ★

迷宮組曲

／MR. OGRE

平心而論，本遊戲純屬腦力激盪。激盪的結果是讓你的智慧散放光芒呢？還是腦筋不堪負荷而短路了？

以音效而言，本遊戲並不十分出色；而構圖也略嫌簡單。若是能加上些活動性的障礙，必可提升刺激神經的效果。要是圖面能以立體陰影效果來襯托，相信能更增添置身其中的樂趣。可能的話，最好再推出個把難度提升到必需藉助秘密寶物的加強版，當然寶物的設計也要別出心裁，不能失之浮濫。

不過話又說回來，凡是想要增長智商的人，以及終於認清自己是天才的朋友，千萬不能錯過它。





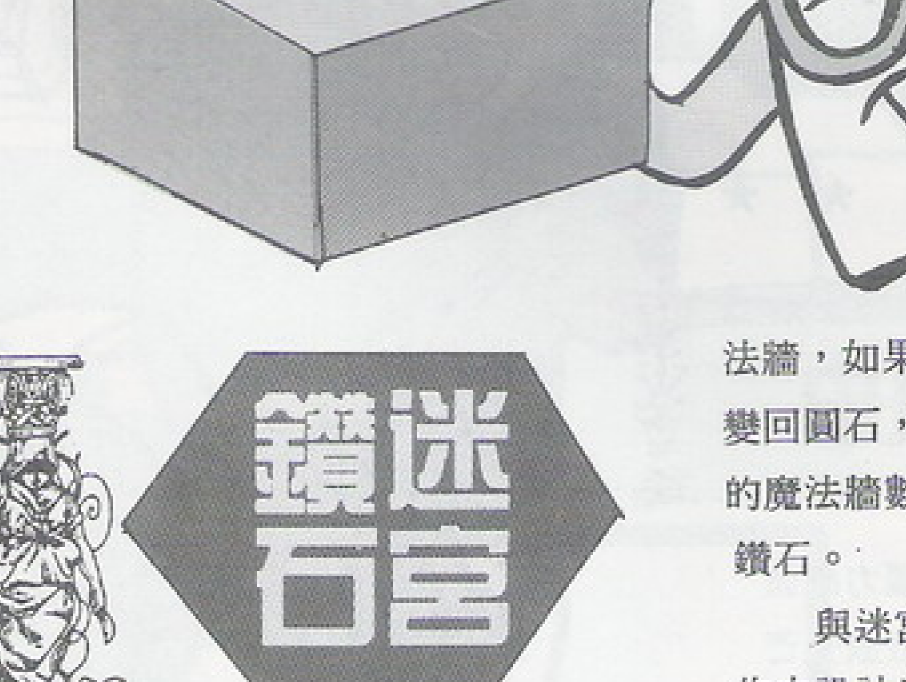
/ 林宏亮

迷宮組曲（Soko-Ban）由Spectrum Holo Byte公司設計出品，遊戲的規則很簡單，你只要將在迷宮中散在各處的許多箱子…推到指定的集中地點，即可過關。迷宮的範圍不大，設計的也不會太複雜，但是箱子的放置地點則是經過仔細的安排，雖然如此，在只能推箱子前進，不能拉，也不能同時推兩個箱子；因此，要先推那一個箱子，則須要慎重的思考，如果不小心推錯一步還可以使用“U”鍵回復，如果錯了二步以上就必須重頭來過。

本遊戲共有99關，其中1～50關為程式預先設計好的，51～99關供遊戲者自行設計。在程式預先設計之部份，越後面的關卡越是難過關，往往不能“勇往直前”，有時須將部份箱子朝和目的地向反的方向推，以便有足夠的空間處理前面的箱子。如果你由第一關一步一步玩上來，到了50關後（筆者至今尚未達到），必然累積了相當的經驗，因此程式預留了51～99關讓你自行設計，你也可以設計困難度很高的迷宮來考驗親朋好友。

整體上而言，這是一個設計的很好的益智遊戲，可以訓練慎密的思考和周詳的計畫，美中不足的是你不能無限制的回步，一旦失手堵死通道就只有放棄重來了。往往完成一關必須從頭來過許多次，卻也可以藉此磨練你我的“耐性”！

★ ★



鑽石迷宮

/ 林宏亮

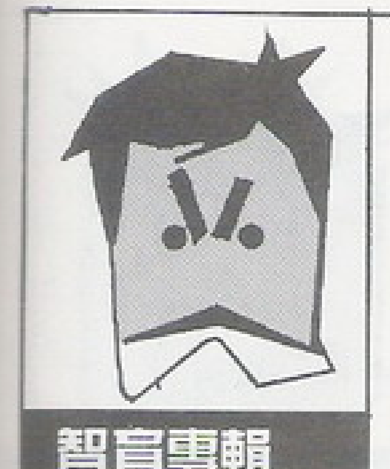
這個遊戲除了以迷宮作為基本架構外，在迷宮內添加了許多的其他“動”物，如螢火蟲、蝴蝶、變形蟲等，牆也分成很多種，如普通牆、鈦牆、生長牆等，此外還有鑽石、圓石等物品，內容可以說相當豐富。

本遊戲最大的特點在於有時間的限制，由玩家所控制的小羅必須在規定的時間內找到所要數量的鑽石，以便使出口出現而完成任務，如果在時限內無法達成目標便算是失敗一次，因此除了智慧的考驗外還必須“眼明手快”，否則，勢必會常感到“時不我予”的。

本遊戲在設計上，每種“動”物均有其特性，比如：蝴蝶永遠沿著“右”邊的物品邊緣走，而螢火蟲則永遠沿著“左”邊的物品邊緣走，因此掌握這項特性，便可以讓蝴蝶、螢火蟲在你的控制下行動而不致傷到小羅。

在某些關的設計上，你必須利用圓石來撞擊蝴蝶或螢火蟲使其變成鑽石，如此你才有足夠的鑽石數量，這時候你就必須考慮到如何來推動圓石到最恰當的地點，如何讓蝴蝶或螢火蟲活動在有“落石”的範圍內。在另外的關卡中，也許你必須利用魔法牆來將圓石轉變成鑽石，這時候你必須計算圓石落下的途徑中會經過幾道魔法牆，如果是偶數則圓石到最後還是變回圓石，因此要控制圓石落下經過的魔法牆數目為奇數，如此才能得到鑽石。

與迷宮組曲類似，本遊戲也允許你去設計自己的鑽石迷宮，而且每一關均可單獨存放在一個磁碟檔案中，因此你可以任意編排關卡的先後次序，這也是其他迷宮遊戲所沒有的一大特色。如果你覺得某關卡在設計上太難了一些，你也可以將之拿出來修改，把各項參數改得簡單一點，比如時間加長一些，必須取得的鑽石數量減少一些…等等，當然也不要改得太容易，那未免有些“瞧不起”自己了。



立體俄羅斯方塊 BLOCKOUT



／闕麟達

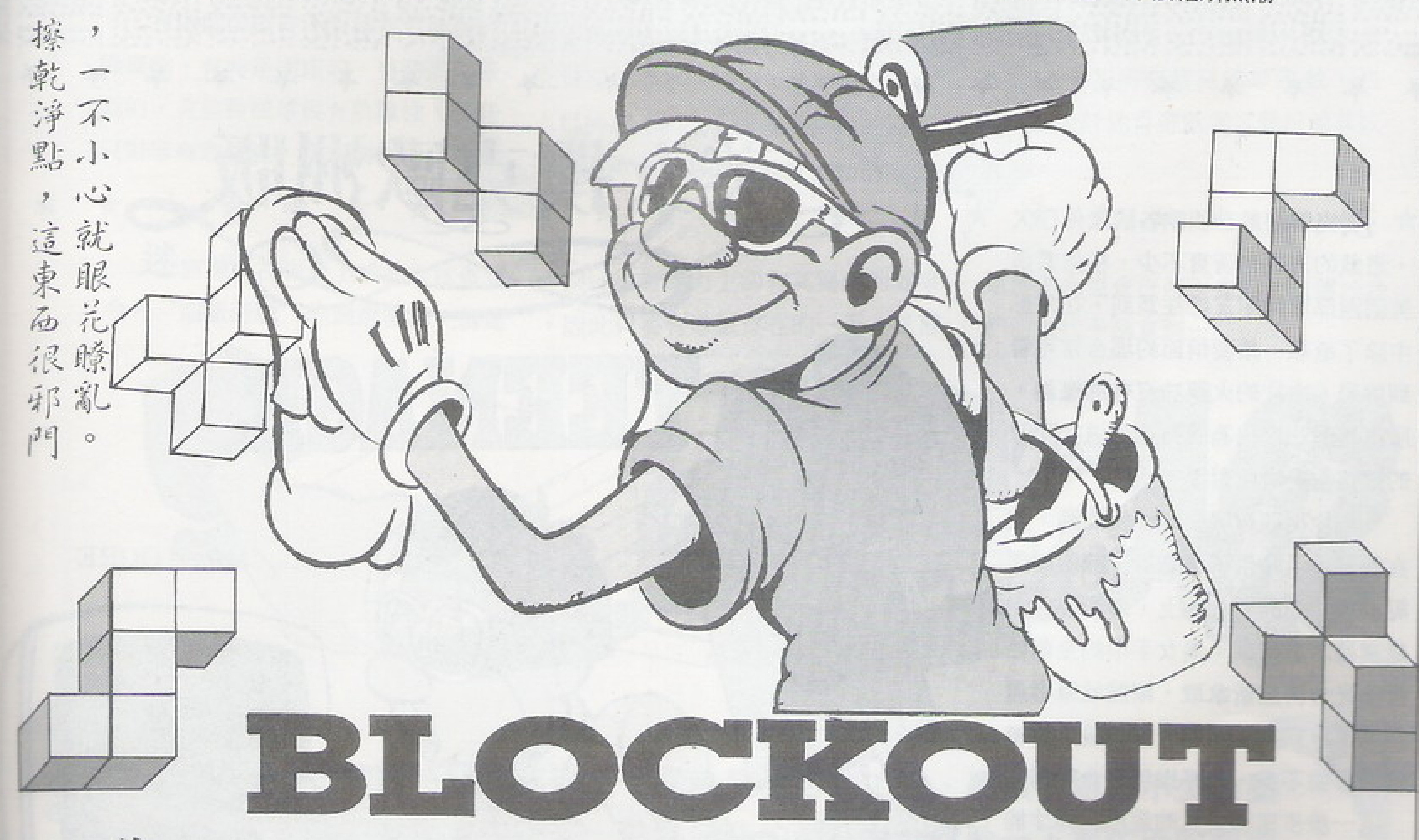
立體俄羅斯，由名字就可知道是三D的俄羅斯遊戲，玩法和俄羅斯方塊類似，只是方塊變成了立體的，而繞著XYZ軸旋轉而已，顯然玩法沒有變，但方塊的變化就更多了，真的非常　有創意，是筆者玩GAME多年來，最令我滿意的遊戲之一，此遊戲在EGA以上的螢幕上操作，非常順手，效果很好，但在CGA和MGA　上，就遜色的多了。

初次進入此遊戲者，請先進入練習模式，此模式下，方塊並不會自動下落，可以練習操作方法，等到熟練之後，可以選擇基礎級，進階級和高難級，但筆者認為還是按照順序來進階的好，以筆者而言，基礎級可以玩四萬多分，進階級又有一萬分，而高難級就剩下四，五千分了，而其方塊依照上列三個等級，分為平面型、基本型和複雜型，圖形可參考遊戲手册的最後一頁封面上的密碼表，多熟悉方塊的圖形，可以減少對方塊的反應時間。

此遊戲操作方式較為複雜，以八個方向鍵為主體，配合QWE或ASD，加上空白鍵。QWE和ASD兩組操作方式只在於一是順時鐘旋轉，一為逆時鐘旋轉，但ASD和空白鍵較為接近，是以這一組操作方式比較方便，再來就是多利用四個斜方向鍵，這四個鍵可以幫助你省下一些按鍵的時間。

此遊戲難度極高，雖然是基礎級，也不是輕易可以玩得上手的，此級中，以3×3×6的方井最難，因為方井越小越難，但大的井也不是很容易玩的。以筆者而言，花了二個鐘頭，才把紀錄推到了三萬多分，而同學們的平均分數，也不過三、四千分的水準而已，由此可見，難度有多高了。

多注意方井邊緣的線，多多的練習，歡迎有志之士一起接受挑戰，再次掀起一陣俄羅斯熱潮。



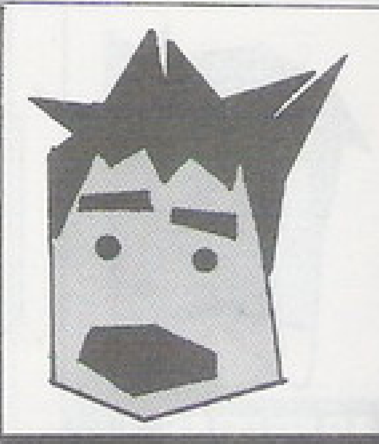
首度在立體空間移動立體方塊的遊戲終於出現。本片承續俄羅斯方塊的基本原則，在難度上也有所提升，在計分規則上也增添了新的獎勵分數，應該能夠繼續接受俄羅斯方塊迷們的支持。

由於採用了大衆尚未完全適應的立體系統，如果它的出現時間是在於俄羅斯方塊之前，可能會有許多人望而生畏卻步，連帶地也會影響到後者為大衆接受的程度。現今在多有了後者的使用印象，剩下的問題就是如何去適應立體動作的控制。

覺得預設的難度太簡單，或者有腦充血嗜好的高手們，不妨一試第三種組合（Out of Control）。其他朋友若也有心向第三種組合挑戰，最好先從第二種組合加強磨練。



TITAN 全力反彈



／MR. OGRE

此片甫一推出隨即在國內激起熱烈迴響。細緻的畫面，方使的接關，從簡易到專家級的關卡，特別是移動的畫面竟是如此的快速流暢，實在過癮！

就連片頭音樂也運用的恰到好處，輕快的樂聲一下子就把人帶入挽弓蓄勢待發的緊張心境，閉上眼睛彷彿就看見前方有座黝黑泛光的鐵城正待進攻。

相信只要是接觸過本片的人都會覺得很容易上手，不過好戲還在後頭，隨著關數的提升，難度也越來越高，有形無形的障礙和圈套也逐漸出現。據聞有位奇人紮實地獨力衝破八十關，在此向他致上最高敬意。

嚴格說起來它的缺點實在不多，不過有件事挺麻煩的。在單色模式下，有許多人常會被快速移動的精緻背景搞得兩眼充血，亦有人即因此卻步，蠻可惜的。再者如果沒能練好以擊球板捉球和半邊彈球的招式，如此還能過關的人不是運氣太好，就是天生是相對運動的高手。

雖說戲法人人會變，巧妙各有不同，但若有人願發表附有圖表的完全攻略，相信將有不少玩家受益，豈不是好事一樁功德無量！

★ ★

美女撲克歐洲版 TEENAGE

／MR. OGRE

撲克牌遊戲在西歐各國流傳已久，遊戲的方式也著實不少，相信看過美國西部片的朋友都注意到，在電影中除了槍戰，重要情節的場合常可看到牌局。本片的火藥味沒有那麼濃，所謂精鋼三尺化為繞指柔，這次面對的是號稱美女的對手。

本片從頭到尾沒有什麼高潮，美女的玩牌手法也不太高段，噱頭的重點放在穿插的美女圖上，這得要你不斷贏錢才看的到。美女手中的金額如果輸光會再重新拿取，剛開始筆者還以為是程式出了問題。能夠敲大竹槓的機會並不多，最好採用蠶食戰略。

一步步緊縮美女的銀根，你才能看見美女一幕幕的示意，可別大意丟了所有的錢，你可沒她那麼好福氣，玩者破產遊戲就結束了。各位有心的朋友在看見終戰後的美女圖時，相信必能頓悟佛家所云「色即是空」的道理。





TITAN



/ 林宏亮

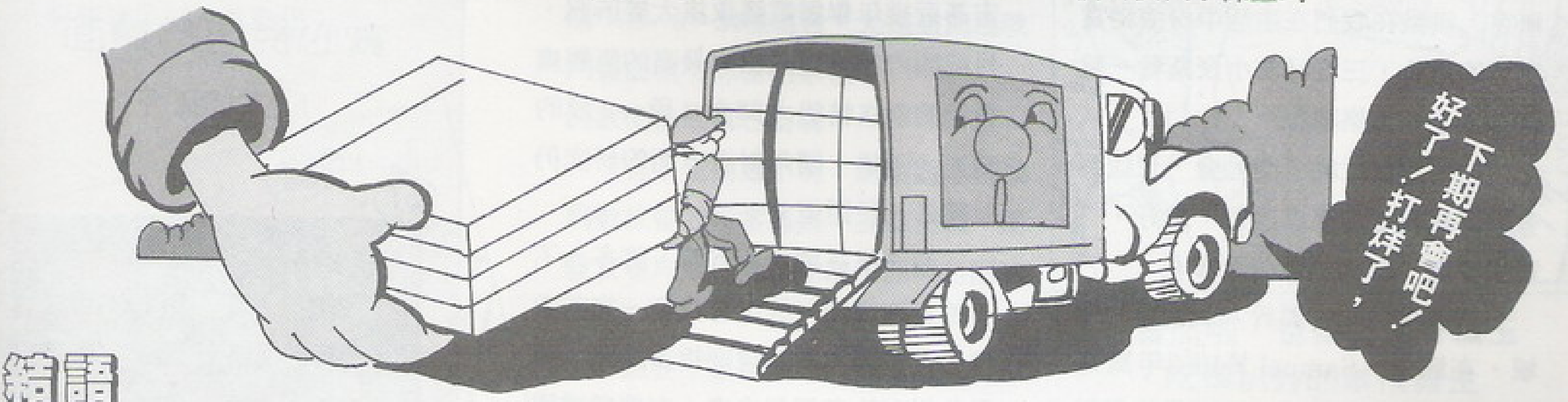
全力反彈（TITAN）由TITUS公司所出品，除了迷宮的特性外，在本遊戲中你所控的是一個"撞球板"，由這塊撞球板來操縱球的移動，和以前單一控制主體的方式有非常大的不同，依必須操縱球將所有可擊毀的障礙物，或是將球帶到"出口"的地方才算完成。

在遊戲中還有不少具有危險性的障礙物，有時是固定的，有時是可移動的，有些對撞球板有危險性，有些只對球有危險性，有些則對兩者均具有危險性。另外有些固定的障礙物只允許撞球板通過，有些則只允許圓球經過，另外有些在撞球板經過數次後便形成不可通過的障礙，因此在設計上更能顯示出其創意。

本遊戲共分為80關，大致上愈經後面的關卡愈難通過，其中偶爾也會穿插一些特別難過的關卡，目前筆者便是被卡在第47關無法通過，想不出究竟要怎樣才能過關，如果讀者中有人已解決此關者，請儘速來信指導。同時本遊戲在選關的設計上和前面有個遊戲稍為有些不同，本遊戲選關只能選擇你已經通過的那些關卡，如果你已經打到30關便只能選1～29關或是繼續由30關打起，而不能選擇31～80關，因此你無法直接跳到你還沒有打過的一關來開始打，這也是美中不足之處。這個遊戲不僅是設計新穎，在畫面的捲動上更是無比的流暢，同時提供了單色卡、CGA卡、EGA卡及VGA卡等所有常見的好遊戲，也令往後設計迷宮遊戲者很難超越其成就。

★ ★

迷宮遊戲在先天上或許無法做到令人"血脈奔騰"的刺激境界，但是在訓練思考能力上卻有其獨到的效果，因此只要有遊戲存在的一天，迷宮遊戲是永遠會流傳下去的，流傳給我們的後代子孫直到………。



結語

假如你的休閒時間並非很長，或者是生活、工作、學業帶給你不少的壓力，而想在壓力與壓力中找尋一點點自我的潛在力，鬆弛一下那忙碌的神經，不妨走一趟軟體世界專賣店，選購以上介紹的智育遊戲，趁你的家人、上司、老師不注意時，來一點頭腦的刺激，因為刺激是為了在走更遠的路時有一顆思維寬廣的腦袋！

Battle chess™

集動畫、音效、人工智慧於一身的決戰西洋棋

Interplay™

/Mickey

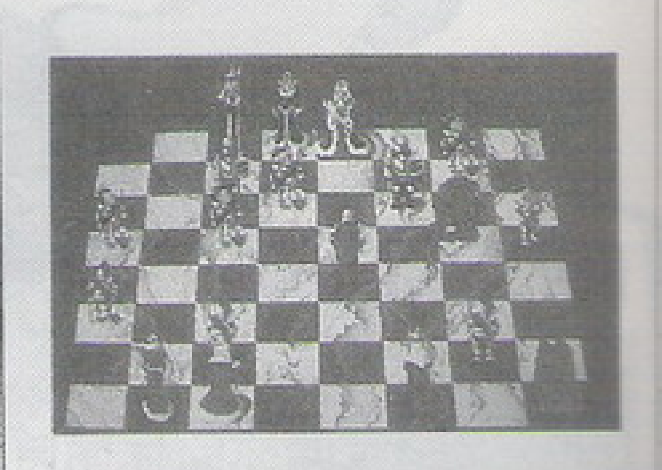
在所有的電腦遊戲類型當中，棋戲是最受大家歡迎的一種，因原因無它，棋戲在我們在生活中扮演相當密切的角色，三五好友小聚斯殺一盤棋為人生一大樂事也。

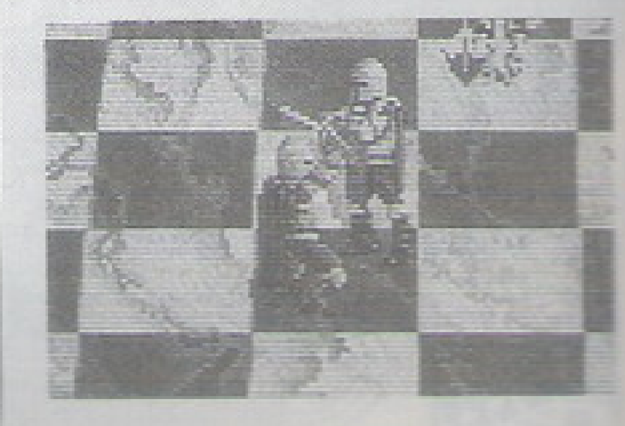
但面臨繁忙的工商社會，想找到有閒的棋友是愈來愈困難，還好，"電腦棋友"解決了這個難題。

電腦棋戲原本屬於人工智慧的領域，在國外，Samuel 於1963年寫過一個下西洋棋的程式，它不僅能與對手對奕，而且能使用下過棋局中所獲得的經驗來改善它以後的棋力，這個西洋棋程式可說是鼻祖，到目前為止，已有許多下西洋棋程式下得比人類棋士還好，甚至都有擊敗世界西洋棋冠軍的紀錄。國內研究電腦象棋的風氣在這幾年才開始蓬勃發展，這得拜宏碁近幾年舉辦電腦象棋大賽所賜，目前國內象棋程式棋力最高的應屬虞希舜的象棋特級大師有 2 段～3 段的功力，不過，國內對這方面的研究仍差國外一段距離。

西洋棋在國內不普遍，許多人不清楚它的規則，故沒有機會一窺其堂奧，其實西洋棋的規則相當簡單，而與象棋有許多相似之處（有些考據認為西洋棋也是由中國傳出去的產物），西洋棋的棋盤為 8×8 黑白相間的方格，棋子置於方格之內，這點跟象棋不同，有些棋子的走法與象棋相似，例如俥對應城堡，傌對應騎士。近

賞心悅目的畫面
心動嘛？





結合智育與娛樂的好 ***GAME***

軟體世界出版會造成搶購熱潮，聲勢不下俄羅斯方塊

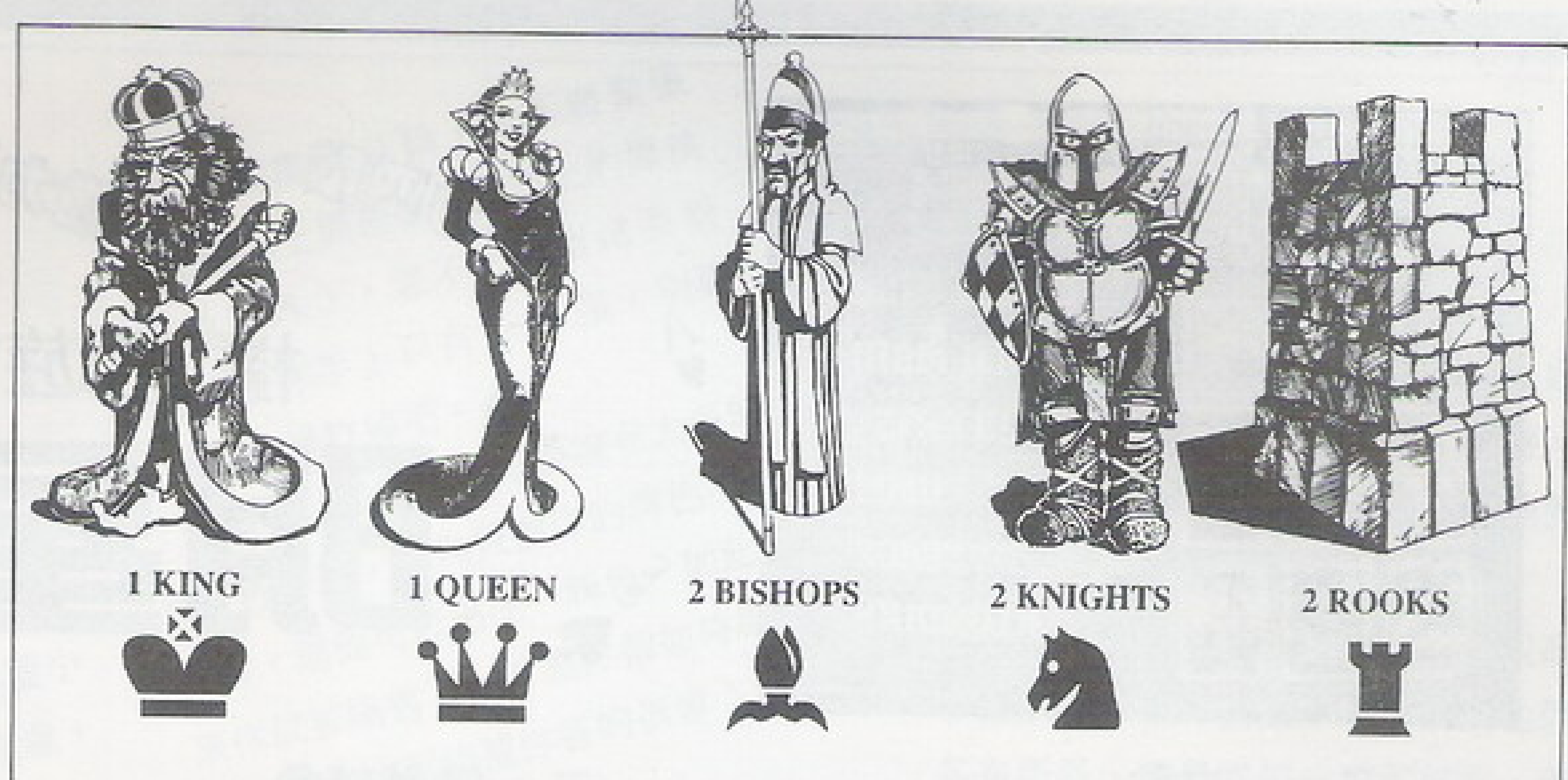


年來，隨著電腦的風行，國人也能接觸到許多西洋棋程式，Chessmaster系列及Sargon系列是IBM PC上最負盛名的西洋棋程式，Chessmaster已更新到2001版，Sargon已更新到4.0版，它們的功能，棋力及畫面均已臻既有娛樂性又有商業化的面貌。去年，**決戰西洋棋**一推出，馬上驚動各位棋友，幾乎使這些棋類程式相形失色，到底它有何魅力呢？且聽我道來

讀進**決戰西洋棋**的程式之後，第一關先得通過輸入著名棋局的某一步，這是遊戲方式。**決戰西洋棋**的手冊相當完備，除了遊戲方法，還將西洋棋的規則，棋子重要性，記譜法闡明清楚，讓初學者也能藉由使用手冊的說明而進入西洋棋的世界。手冊後半部探討棋局範例，提示開局、中局、殘局的走法，在附錄A裡更附上歷屆世界西洋棋大師對奕的精彩棋步。你可以利用SETTING的功能，將下棋的二方設定為人類（Human），照著附錄的棋譜輸入，再用SAVE功能存檔，之後就可以用Replay（重播）功能來觀賞世界西洋棋冠軍爭霸戰扣人心弦的過程。

決戰西洋棋比起同類型遊戲優秀的地方有：

1.3D立體畫面相當精彩、生動、幾乎將棋子擬人戲劇化：



賦予生命後的西洋棋人物的造型

決戰西洋棋3D畫面的棋子造型相當特殊，這令我想起時報文化公司曾舉辦過「中國象棋造型展」，請來名家將平面化，單調的象棋子兒化為立體藝術造型的棋子兒。雖然西洋棋棋子早已立體化，但在**決戰西洋棋**裡頭，每個棋子造型均經美工重新雕塑，將藝術家的想像天空發揮得淋漓盡致。例如：國王是位老態龍鐘、拄著拐杖踽踽而行的老者，王后是位扭腰擺臀、搖曳生姿的蛇蠍美人。

2.戰鬥畫面相當有趣生動：

光有立體造型還不足以表現電腦功力，**決戰西洋棋**裡的戰鬥場面也極富戲劇性，6種棋子交戰的場面應有$C_2^6 \times 2-6=24$種組合，光是這24種戰鬥畫面就令你值回票價。

3.數位音效驚心動魄：

有了畫面還不夠，**決戰西洋棋**裡的數位音效相當逼真，金鐵交鳴，廝殺哀嚎均令你攝魂動魄，回味再回味。

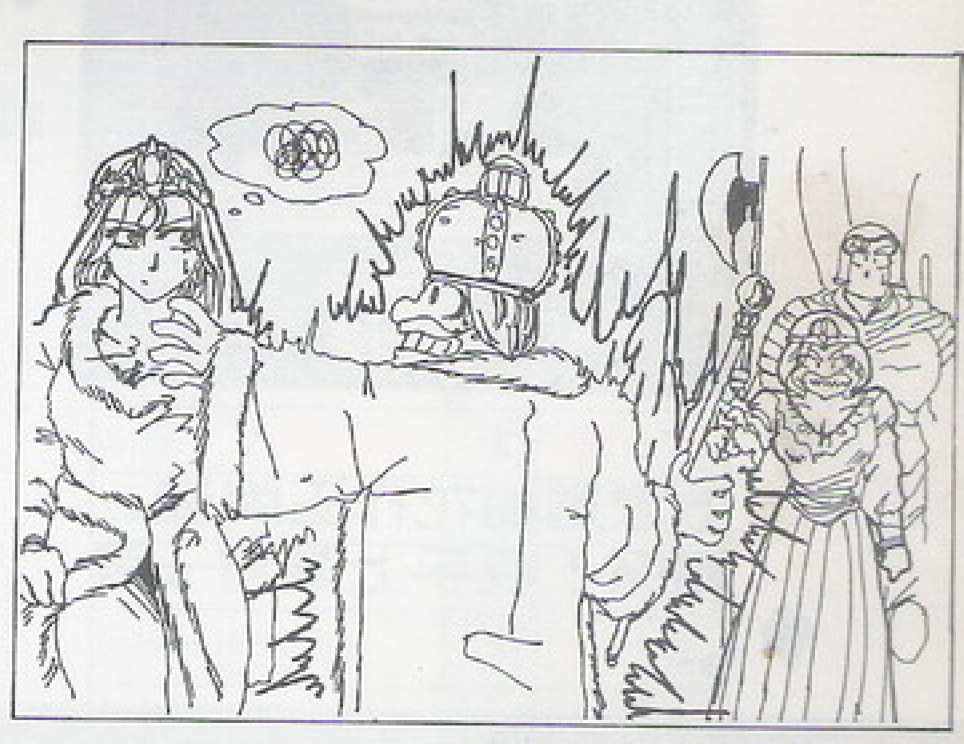


皇后對付主教的必殺絕招

想要下贏目前這西洋棋程式可不是件易事，但是還是有法可循，方法有二：

1.第一種方法是你是位下西洋棋的高手，且征戰南北，閱過許多棋譜。不過，這種人比較難尋。

2.第二種方法是根據下棋程式的弱點設計陷井剋它，通常棋類程式雖然下得很像人類棋士。其實，它只是強大的資料庫，演算規則及快速運算的搜尋樹（Search tree）所綜合表現的人工智慧，而且，電腦思考時一直在搜尋運算，它儘量搜尋目前盤面分數最高的一個棋步來下，它並不會像人類有計劃（plan），有策略（Stratage），它只有方法，因此。只要你跟它多下幾次，就可以看出它的演算法，針對此演算法的缺失，必能攻無不克，20步之內取敵人首級。

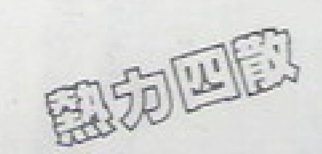


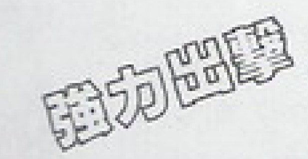
當然啦！也會有偸香竊玉，吃裡扒外的事情發生

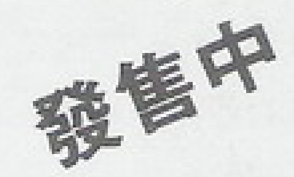
這幾年宏碁一直不遺餘力地提倡電腦圍棋及象棋的研究風氣，第五代電腦非常倚重人工智慧，只要人工智慧能夠蓬勃發展，我國的資訊業才能夠在世界上占一席之地。筆者希望未來也能看見像**決戰西洋棋**這麼優秀的「決戰象棋」。











樸克遊戲中的極品

明星樸克

／魏宇明

一、前言

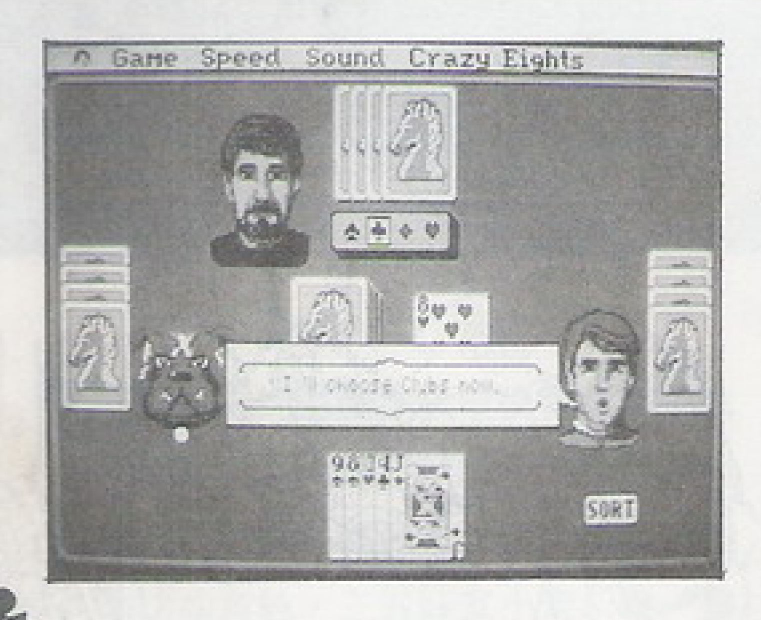
你是否和我一樣，曾經想像過和葛拉漢國王、蘿塞拉公主以及隻「非人類」—Buldog 玩 Crazy Eight；或者和幻想空間裡的萊里玩酒鬼麻將呢？也許你從來沒想過，但是這情景對玩家而言，已經不是夢想了。因為——明星撲克已經上市啦！

二、遊戲特色

本遊戲共有18位耳熟能詳的人物，完全擺脫了一般樸克遊戲中單調乏味的牌局，再加上這些人物的表情、美妙的音樂，實在令人愛不釋手。唯一的缺點　就是：許多人物在憤怒或憂愁時實在太醜了！例如：我心目中美麗的蘿塞拉公主，竟然擺出一副令我作嘔的怒容，真是破壞形象！

三、進入遊戲之後

建議您不妨把速度調快些，尤其府上是 PC／XT 之電腦，假如您有 Trubo 裝置，不妨等進入牌局後再加速，不要一開始就用加速裝置。



上家選梅花作王牌沒關係！我手上還有一張

四、遊戲內容介紹：

●瘋子老八（Crazy Eights）

目的：手上的牌先打光則贏。

玩法精解：

一開始您是莊家。大家依序將手上的牌和引牌同點數或同花之牌打出一張，而下一位則打出和上一位同點或同花色之牌。若您有 8 號（8 點）的牌，可以打出去，接著可自由選擇要下一位（依順時針方向）打出的花色。若桌牌被大家拿光了，取牌者喊 Pass，他就喪失一次打牌權。若四個人（2～3人）都全部喊 Pass 時，或有人已把手上的牌打光了，此時電腦就會開始計分了。

建議：

不要以為你手上有老 K 或 A 而沾沾自喜，要知道 8 是這些牌中的老大哥。如果手氣太差，不妨多翻幾張（最多可翻20張），保留一些本來沒有的牌做本。有一回我暫時敬陪末座，手中却有 4 張 8，經我仔細算計其他三家之後，反而贏了這一局。

●老處女（OLD MAID）

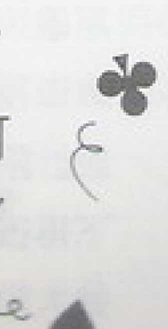
目標：

手上不要留下任一張牌。

玩法：

這是一個純運氣的遊戲若你一開始就拿到一張你從未看過的牌，那張就是不能配對的鬼牌。

本遊戲玩法很容易：一開始先把一對同點數之牌紛紛打掉。當全部都打掉時，你仍必須再從上位牌友手中抽出任一張（這一張又會被你下位牌友抽走），直到四人中之三人牌全清了，這個遊戲就結束了——希望這個人不是你。





輪到"俺"抽牌了，上天保佑，可別抽到"老處女"



●紅心（HEARTS）

目標：

使自己的扣分最少（黑桃Q扣13分，紅心牌一張扣1分，但是若你將扣分牌全吃到了，則其他三家各扣26分，而你不扣分）

玩法＆建議：

一開始你可換三張牌，你不妨把你的牌色中大的牌全換掉。因為本遊戲若要玩得下去，最好手上的牌要小，而且最好花色越少越好。請注意，若各位拿到黑桃Q時，先不要緊張。假如你手上黑桃有4張以上的黑桃（除Q以外），您不妨保留這張殺手牌。若你手上只有1～2張，則建議您把這張打掉吧。

還有一點建議：不要擁有太多的自主控牌權，因為只要你的牌色別人沒有，則他可以出任一牌色，如此一來你就被陷害了。（當然假如時機恰好，對方也可能被你害的很慘）。

●酒鬼麻將（GIN RUMMY）

目標：

使自己手上的牌成為2組3張的同花順或同點數，以及1組4張的同花順或同點數。不一定要如此才能胡。玩法有另一種，就是你如果自認為你的牌中死牌數比對方少，你也可以胡，只是你少了25分之獎勵分數（Bonds）。

玩法：

開始先翻一張牌（注意，你手上的牌不能有「陰影」），你可由桌牌（你喊Pass)或引牌直接取用，再打出你手中任一張牌至引牌處，如此一直下去。若你要吃對方所打出來的牌，你亦可將箭頭移至棄牌處按Enter鍵。

當你要胡這一局時，只要按下你要打出之牌，使這張牌成陰影，然後再按中間左方的knock鈕，他會要求看你的牌，此時你再將箭頭移至棄牌處按Enter鍵即可。



●捷足先登（Cribbage）

目標：

一開始兩家都在起點，只要你的木釘先到終點你就是勝利者（木釘多寡即為你分數之多少而定）。

玩法：

一開始有6張牌，而各家各選自己手上2張牌給Grib使自己手上剩下之4張牌能湊成Pair，或3張以上之同花順（不是同花亦可），或兩張點數在15點者都可以。本遊戲沒有什麼技術可言，不過是雙方「你來我往」而已。不妨選為疲倦時的休閒玩伴，因為一次可以大勝60分點。



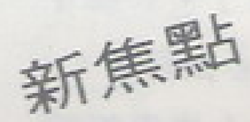
●打通關（Klondike）

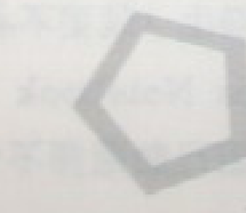
目標：

本遊戲主要是要求各位將所有之牌依花色順序一一放入左方的牌基上。注意：其順序為A、B、C一直到K，順序不可顛倒。

玩法：

你可以將場牌移至任何一行比這張牌大一點，且跟它顏色不同的頂牌之上。若你翻到者A，您可以馬上將這張牌移到同花色的牌基上，如此一直排下去。若你發現所翻的桌牌「無路可走」，你可先將這張牌放至旁邊，再翻下一張。若你運氣太差，或是老眼昏花，沒有看清楚而錯失良機，那就準備被扣分啦！





五、人物中之小秘密

本遊戲中共有18人陪您共度美好時光，但是別只顧欣賞美女和帥哥。留意他們的言語，就中會透露出他們的個性以及強弱。

你可能會以為他們已經被分成高手級或業餘級，其實不然，因為他們各有所長，不見得每一種都很強，例如Sonny Bonds雖然排在高手級，但其Hearts GAME卻只有新手級的功力；反觀被分在業餘級中的Bulldog，其Crazy Eights卻有專家級的功力呢！

附表乃18位主角們三種牌的功力分析，作為各位選擇牌友的參考。

姓　　名	Crazy	HEARTS	Gin
Mississippi	E	E	E
(Warren) Schwader	E	E	E
Diane	A	E	E
Larry Laffer	N	A	N
Bulldog	E	A	A
Devin	A	N	N
Thelma	E	E	E
Sol Silverman	E	E	A
Lenny	E	A	A
Jerry	A	N	N
(king) Graham	N	A	N
Cassie	A	N	N
Colonel HenriDijon	A	A	N
Je M'appelle Shelly LeBlane	E	A	A
Sonny Bonds	A	N	E
Roger Wilco	N	N	A
Rosella	E	N	A
Christina	A	N	N

註一：等級代碼

E＝expert（專家級）

A＝amateur（業餘級）

N＝novice（新手級）

註二：OLD MAID和KLONDIKE以運氣為主，無技巧、等級之分。



有自信與福爾・摩斯抗衡嘛？

福爾・摩斯慨贈錦囊

卡門聖地牙哥提示篇

/伍仟億

「你們實在太丟師父的臉了！」華生重重地丟下這句話。

衆弟子從來沒見師父發過這麼大的脾氣，真的嚇了一大跳，個個噤若寒蟬，不敢大口喘氣。

華生忿然道：「為師三叮嚀四交待，要你們平日多鑽研歐洲史地，你們全當耳邊風。如今飯碗保不住了，才來向師父討救兵。」說著直嘆氣搖頭。

衆弟子見狀，紛紛下跪哀求：「師父，您不能見死不救啊！」

華生喟然道：「歐洲歷史凡數千年，臨時抱佛脚如何來得及？不是為師見死不救，實在是愛莫能助！」

有弟子哭喪著臉道：「看來我們只有死路一條了。」

一個聲音道：「那倒未必。」

衆弟子急急回頭，原來是大偵探福爾摩斯，趕緊奔過去一齊拜倒：



「師伯如果肯出馬，卡門幫一干匪徒必定可以繩之以法。」

福爾摩斯笑道：「殺鷄焉用牛刀，區區卡門幫還用不著本偵探親自出馬。」

「可是卡門幫專用歐洲史地作謎語，搞得師姪們灰頭土臉、束手無策。」

福爾摩斯吸了一口煙，微笑道：「師伯送你們一個錦囊，你們好自研讀，能不能抓到卡門.聖地牙哥將功贖罪，就看你們的造化了。」

衆弟子連連稱謝，上前接過錦囊，便急奔回家，沐浴更衣，焚香拜祭一番，而後必恭必敬打開錦囊埋首鑽研。

以下是錦囊內容——

1. 自備英漢字典。十六萬字的遠東英漢大辭典更好。
2. 備妥筆記本，記錄各種訊息和資料。
3. 局長電話中最重要的資料就是嫌犯的性別。一來確定了性別，嫌犯人數立刻減半，從十六人降為八人；二來錯過這次，在往後的辦案過程裡，總部不會再給。
4. 破案期限不知道也罷，反正嫌犯跟丟了，就表示過了破案期限。至於「那種寶物被偸」、「案子在那裡發生」就更不必去理睬。
5. 除了 Use Notebook（使用筆記簿）這個行動選擇不會影響畫面上方的時鐘外，還有一種行為也不會影響時鐘——不作任何行動選擇。故而大可放手查有關資料、做筆記。
6. 遊戲有兩個重心：
   (1)確定嫌犯身份，取得逮捕令。
   (2)追踪嫌犯。後者靠詢問目擊者（Question Witness）、搜尋現場（Search Scene）和利用線民（Call Tipster）來推敲嫌犯去向；前者則完全仰賴追踪過程中總部拍來的電報。
7. 你若追踪到正確城市，一旦展開調查——譬如詢問目擊者——便會出現下列數個畫面之一：
   (1)嫌犯頂著鐵板蓋從下水道冒出頭來，對你傻笑。
   (2)嫌犯藏身於垃圾桶中，只露出兩個眼睛向外張望。
   (3)嫌犯裝作沒事的樣子，和人玩起槍戰來。

   否則即表示跑錯城市，快回上一個城市吧！
8. 記錄每次調查所得謎語的關鍵字眼，以及所指國家。例如 island Kindom 指英國，a city known for its tolerance of different life styles 指荷蘭。
9. 謎底的國家不只一個，或解不出謎底時怎麼辦？猜呀！選個國家試試，查無線索再回來。最後記得記下正確答案，供日後使用。



因為謎題和謎底的關係是不會改變的。

10.將謎題一謎底按照英漢字典方式編排，追踪嫌犯就變得很輕鬆容易了。破一個案平均只需20～30分鐘。

11.追踪嫌犯是變得容易了，但却不能追得太快。若沒取得逮捕令，即使追到嫌犯，送上法庭（遊戲程式自動執行，你沒有干涉的權力），也會被判無罪。嫌犯便會轉過身，雙手做出V字型的勝利手勢，露出一嘴白牙嘲笑你，教人氣得直咬牙跺脚。

要讓總部拍電報來的唯一方法就是「放慢脚步」——不採取任何行動，多喝幾口茶；或者已知嫌犯行踪，却再作進一步調查。也許這樣做總部才會憐憫部屬而捎來電報吧！

12.將電腦中筆記本的五項資料補齊，便可造訪罪犯資料室（Visit Crime Lab）。假如卡門幫中有人符合特徵，就能取得逮捕令。

13.其實也不必等總部把五項資料都送來了才去申請逮捕令。譬如Male又是Red髮者只有Oly O′Leahy和Luke Warmwater兩人，再得到一項特徵資料，即可確定嫌犯身份。根據手册所載，把電腦中的筆記本填滿，照樣取得逮捕令。

14.詢問目擊者（Question Witness），却看到箱子從天而降，是怎麼一回事？恭喜你，嫌犯已垂手可得！再搜尋現場（Search Scene），會有人遞出一個點燃引信的炸彈，隨即轟然炸開。

再利用線民（Call Tipster），則看到一部車溜掉，並有訊息說嫌犯跑了（There goes the suspect），然後一部警車鳴著喇叭尾隨追去。

畫面轉到法庭。如果你有逮捕令，且身份正確，法官在連敲三槌之後，便一指監牢，喝道：「有罪（Guilty）！」嫌犯只有一臉不悅，乖乖服刑去啦。

15.已經見到箱子自天而降，却因資料不足不能申請逮捕令，怎麼辦？例如June Bug和Kitty Litter的特徵均是Female，Blond髮，喜愛Comedy電影和History書籍，而總局偏偏沒給眼睛顏色！這要如何是好？猜吧！二選一，把資料補齊，拿到逮捕令再去抓。運氣好就抓對人。

16.如果因為跑錯太多地方，浪費太多時日，看看已無法如期破案，是否還要追下去？再追！只要你已把謎題和謎底記錄下來，下回就不用再走這些冤枉路而虛擲光陰了。



掌握罪犯的動向 鍥而不捨的

17.男嫌犯比女嫌犯容易敲定身份，好快馬加鞭追捕。只要看到是女匪徒作案，不妨按Ctrl—R重來。

18.有沒有謎題一謎底的線索全集（Clue book）？什麼？你想減少奮鬥三十年？乾脆入贅作局長女婿算了。

※　※　※

據報最出色的華生門徒已連破四十二個竊案，晉陞Super Sleuth，前途無量。正是名師指點果然不凡。

歐洲大陸



緊急通知

全球軟體世界愛用者

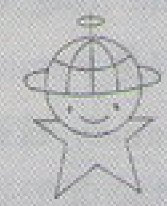
鑑於目前電腦病毒帶給社會極大的震撼與不便，甚至有電腦公司執行副總於報章訪談中懷疑目前風行台灣的俄羅斯方塊遊戲爲病毒帶原者，更引起消費者的不安。

本中心，軟體世界所出版的休閒軟體皆以正常管道自國外進口，再經由本中心以"全新"的高品質磁片與獨家進口之精密拷貝機器生產發行，全部產品經嚴格測試，保證不含任何國內外病毒，請大家放心選用，購買時請指名"軟體世界"。

爲防止病毒的感染與破壞，本中心呼籲所有軟體世界發燒友除了在購買休閒軟體時指名軟體世界出品外，千萬不要購買任何來路不明的產品。更不要把軟體世界的產品轉借他人使用，或向他人拷貝軟體世界的產品，以免經由他人機器感染電腦病毒，遺害其他軟體。

軟體世界誠心的叮嚀所有發燒友，在購買軟體世界產品時，請檢視產品的包裝，勿購買曾拆封或包裝不良之產品。謝謝！

軟體世界是您成長的歷史見證人！　軟體世界永遠與您站在一起！



軟體世界 研究開發中心 1989/10/12 敬啓

凡您對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
★百戰天龍：修改程式或剖析資料檔。
★專題報導：對下期預告的專輯有獨特見解或心得。
★ＰＣ地帶：對ＰＣ上面軟、硬體探討及各種資訊專題。
★電玩短路：與PC GAME相關之趣味漫畫。
★遊戲大家談：針對指定遊戲發表意見。
★華山論GAME：與RPG有關的笑話或笑畫。
★國外報導：編輯外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
★國內報導：對國內PC GAME或應用方面有心得人士之專
★其　他：由你來想。

投稿請注意

1. 請用600格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表列印。格式如附圖。
2. 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
3. 文章經發表後，版權歸本刊所有。
4. 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。
5. 有任何撰寫計劃可來信詢問，是否有人同時進行。
6. 投程式稿請附磁片。
7. 稿費每千字300元起，圖表另計。
8. 截稿日期：每月15日。
9. 持續在本刊發表三篇文章之作者，經編輯部開會通過後，可加入軟體世界作家俱樂部。

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期) $240.-
②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上
③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌 帳號：40423740
戶名：謝明奇
註：本劃撥帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌，謝謝！！

郵購過期雜誌須知：

①請先來信詢問是否有存書　②務必以郵票代替現金

磁片維修須知：

(1)洽經銷商填妥故障卡後更換，省錢省時省事。
(2)寄回維修
①必須付維修費每張磁片10元，及回郵30元。
②務必以郵票代替現金。
③自行包裝妥尚，郵寄損毀概不負責。

五、本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各地經銷商。
六、詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。
七、諸位電玩短路的英雄好漢，求您們行行好，投稿時①必定使用黑色筆②線條儘量明顯③主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意④請加框⑤儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行，那真謝謝你們的大恩大德 ———— 美術主編敬上

以下爲投稿內容

篇　名：聖戰奇兵、冒險篇攻略心得
作　者：李[illegible]
筆　名：[illegible]子
地　址：高雄市[illegible]號
※本文不願被修改！如不錄用請退回原寄處（附回郵）。

第9期徵稿——電腦遊戲伴我成長甘苦篇

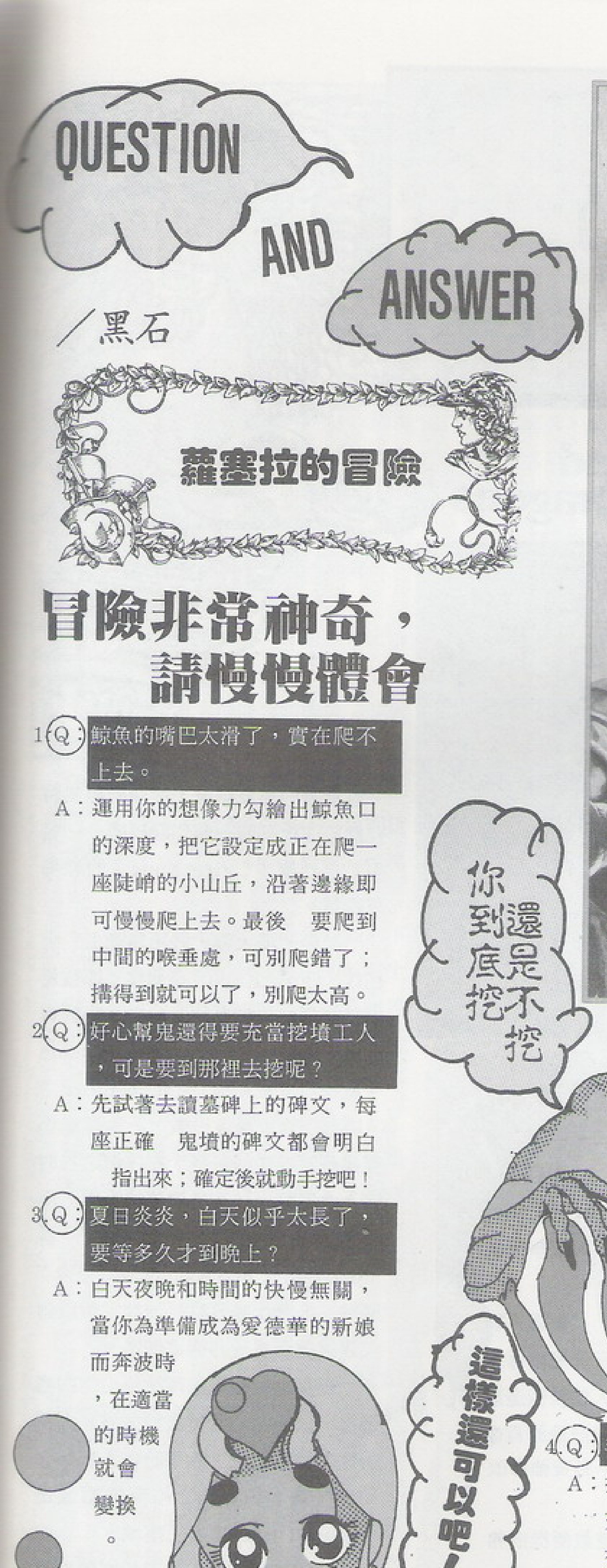
題目舉例：電腦遊戲與我
電腦遊戲伴我成長
玩GAME甘苦談
截稿日期：11月15日

高手請看這裡——懸賞——



喋血艦長完全攻略
荒野遊俠修改篇





／黑石

蘿塞拉的冒險

冒險非常神奇，請慢慢體會

1. Q：鯨魚的嘴巴太滑了，實在爬不上去。

A：運用你的想像力勾繪出鯨魚口的深度，把它設定成正在爬一座陡峭的小山丘，沿著邊緣即可慢慢爬上去。最後　要爬到中間的喉垂處，可別爬錯了；搆得到就可以了，別爬太高。

2. Q：好心幫鬼還得要充當挖墳工人，可是要到那裡去挖呢？

A：先試著去讀墓碑上的碑文，每座正確　鬼墳的碑文都會明白指出來；確定後就動手挖吧！

3. Q：夏日炎炎，白天似乎太長了，要等多久才到晚上？

A：白天夜晚和時間的快慢無關，當你為準備成為愛德華的新娘而奔波時，在適當的時機就會變換。

快看！魔晶石的力量

4. Q：手氣欠佳釣不到魚，怎麼辦？

A：搶到蟲了嗎？別忘了裝上釣竿充作餌，多放幾次釣竿一定會有收穫。

5. Q：傳聞在巨人洞穴有塊骨頭，衆裡尋它千百度卻杳無芳蹤，傳聞是否有誤？

A：進入洞穴後，停在洞口看看地上吧！（LOOK GROUND）

6. Q：鬼屋的祕門到底在那裡？

A：先看看客廳中間的畫像，注意到肖像的眼光瞄向左邊的牆壁；再看看左邊的牆壁，赫然發現牆上有道門……。

PS.：本遊戲推出已有一段時日，一直陸續收到各位發燒友的回響，在此再度感謝大家熱烈支持。

在遊戲過程中，普徧的困擾是物品的使用時機和方法；使用時機在提示篇中已有充足的線索，使用方法則可以參考手冊P.30～31。還有些物品是被隱藏起來的。記住！要「深入」地去觀察事物，例如〝LOOK IN CHEST〞。

基本上來說，只要掌握住軟體世界創刊號的提示篇，並且隨時參考手冊指令來進行，完全攻略只不過是時間上的問題罷了。加油！





／Trillion

從某一個角度來看，「青色的詛咒」可以視為「光芒之池」的續集。可是「光芒之池」沒玩完，怎麼辦？別擔心「青色枷的詛咒」和「光芒之池」只有一點點關聯：冒險隊在往提弗頓（Tilverton）的路上遭到埋伏擊昏，醒來時已在提弗頓一家酒店裡頭，不但裝備全被剝了，每個人的手臂上還被印了五個青藍色標記。這些“枷”來自不同的邪惡組織，透過“枷”可以控制人的行動。事到如今，只有找出這五個邪惡組織，才能除去這些“枷”了。

既然「青色枷的詛咒」是續篇，理所當然能把愛將從「光芒之池」接運過來。這麼一來，在遊戲一開始就佔到了便宜。不過別想得太美，你那些寶貝武器和裝備只能留在菲蘭城（Phlan）的博物館供世人瞻仰啦。

別那麼傷心，好不好？大家摸摸口袋看看，不是有300白金幣（相當於1500金幣）嗎？足夠大家買最好的盔甲和武器了。

倘使你沒玩過「光芒之池」，或者打算以全新的成員出這趟任務，就選擇“創造新人物”來組成冒險軍。單一職業者一開始就升到第5級，雙重職業者是第4級，至於擁有三種職業的半精靈（half-elves）除了魔法師（Magic-User）一職是第3級外，其他都是第4級。

本遊戲添加兩種很棒的職業：遊俠（Paladin）和流浪者（Ranger）。遊俠非但隨時受法術保護，不受任何邪魔侵害，更有醫療的本事。而讓流浪者迎戰巨人類怪物（giant-sized creature）則是絕佳的安排。此外，升到高等級時，這兩者都可以學用法術。

除了人物肖像以外，“創造人物”一節與「光芒之池」沒什麼兩樣。如果你想，隨時可以替人物換個造形。只是被傳送過來的人物把他的肖像也一道帶來了，你大可不必費神修改。

一旦組成冒險隊，遊戲便從提弗頓的酒店拉開序幕。在搞清楚目前處境之後，當務之急就是去買裝備。要先逛逛街再作打算？不聽我言，你吃虧在眼前！裝備店那裡找？很近，就在酒店對面。在大肆採購的同時，別忘了叫能施展法術的隊員把法術惡補一番。

提弗頓城並不大，再加上自動繪製地圖的功能，如果還迷路，就未免太不像話了。找到智者費拉妮（Filani），她會透漏一些“枷”的資訊給你。留意她的勝戰事蹟，裡頭的線索將有助於你找到頭一個邪惡組織——名叫「火七首」（Fire Knife）的恐怖暗殺團。

歷經一場大戰，好不易除去「火七首」(Fire Knife）這個枷，卻被逐出提弗頓城。實在……，唉！眼前有兩條路可走，往影之谷（Shadowdale）或是亞夏班弗德（Ashabenford）。選那一條都難免一戰，不論是走小徑還是直接穿越荒野。在往影之谷的路上會碰到一票四處遊蕩的野獸，而到亞夏班弗德的途中會遭到一群hippogriff（馬身鷲頭長翅膀的怪物）襲擊。後者比較容易料理掉，所以個人建議選亞夏班弗德這條路。

亞夏班弗德城中無法任由你四處遊逛，只能透過選單決定去處。大部份地方都是如此，除了哈普（Hap）、迦拉斯（Yulash）和漢提爾城堡（Zhentil Keep）這三座城。

當你傷勢痊癒，也賺夠經驗點數，便是該決定何去何從以除去另一個枷的時候了。在往後的遊戲中，主要行程之外都伴隨幾個次要行程，好讓你累積經驗點數和財富。這些次要行程乃是探索城鎮下方的迷你地下城。不過至少得消除兩個枷才能夠進去。若你已消除掉兩個枷，而且身在城外，荒野地圖上便會多出一個搜尋（Search）的指令。小心使用它，因為有些地下城十分險惡。

一旦除去其中四個枷，早在「光芒之池」中便已結織的"故友"——泰蘭特拉克斯（Tyronthraxus）便在米斯・德瑞納（Myth Drannor）廢墟中等候你的大駕光臨。最後的結局頗令人失望，玩者除了存下目前位置（供續集使用吧？）外，什麼事也不能做。

本遊戲的戰鬥（combat）基本上和「光芒之池」相同，只不過一次遭逢的敵人數目比較少，例如一群orc絕不會超60隻。但另一方面，本遊戲中的怪物也較難對付，只要五、六隻一齊出現就夠你瞧的。

不是我吹毛求疵，本遊戲的亂數產生器(random number generator)確實有問題。根據我的體驗，亂數產生器總是給冒隊員較低的值，而給怪物較高的值。如果真的依據手冊上的公式來計算，隊員們根本不會那麼常被擊中，尤其是AC值很低的時候。

舉個例子來說吧：提弗頓城的下水道中住著一種以糞堆維生的骯髒生物，喚作Otyugh。這種生物縱使再孔武有力，亂數也需要拿到19才能打中AC＝－6的對手，拿到20以擊中AC＝－7的敵人。奇妙的事發生了，多次交戰下來，他們拿到的亂數往往不是19便是20！與低等級敵人交手時，這種現象特別明顯，除非隊員的THACO值很低。因此我非常懷疑程式所用計算公式的正確性。

在畫面方面，「青色枷的詛咒」比「光芒之池」多了一些改進：譬如怪物欺近攻來的動畫就很棒。唯一例外的是黑龍（black dragan），牠在攻擊時總是一副餓荒了的模樣。

執行速度在本遊戲仍然令人詬病。雖然宣稱IBM版會較快，但依我看仍然沒比「光芒之池」快多少。我的電腦是8Mhz，如果改用10Mhz以上的電腦，情況或許就好多了。

和「光芒之池」一樣，本遊戲依舊使用飽受責難的密碼盤來作保護。不同的是：這次不必輸入整個字，只需要輸入一個字母。此外，在遊戲過程中，不論你正往那兒行，不時會有一個老頭兒蹦出來向你要密碼，所以別把密碼盤搞丢了。

在某些方面「青色枷的詛咒」的確教人有些失望。除了在龍與地下城（Advanced Dungeons & Dragons）體系中新增遊俠和流浪兩種職業外，了無建樹。整個遊戲重心仍然在砍砍殺殺，根本沒有謎語可解，真正扮演角色的機會還是有限。

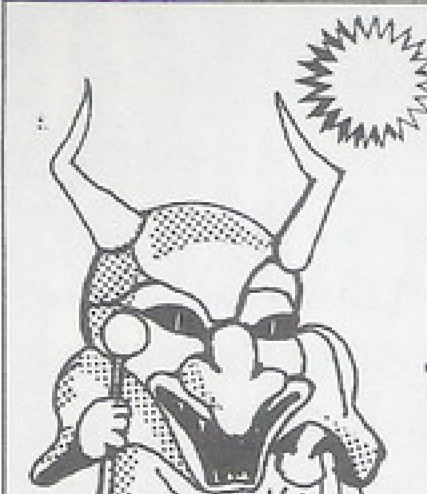
另外，某些情節處若好好加以利用，必然大大增加遊戲的深度。例如在米斯・德瑞納廢墟中遇見虎面人（Rakshasa）一事就可設計得更可趣：如果玩者願意，讓他也加入虎面人辯論式的賭局，那時他就要面臨一個問題——誰的話可以信？

像這樣的偶發事件，絕對會增加遊戲的趣味性。而讓玩者能與一小派系交易，甚至加入它、指揮它與另一派系對抗……等等，只要好好賦予真實感，必然會讓玩者有更強烈的扮演角色的感覺。當然啦，能增加一些謎語，更好。

以上的顧慮，目前已經不能再忽視了，因為遊戲結束時，冒險隊員都升到相當高的等級，更擁有巨額的經驗點數，如果這個隊伍還打算傳到下一個遊戲中，就該強調角色扮演，而不是打鬥殺伐。蓋龍與地下城系列遊戲的精髓並非在於丟骰子取亂數，而是在於人物與他們世界的互動關係上。（資料來源：Computer Gaming World 1989年九月號）







2次登場

下列發燒友有難，希望有志士仁人拔刀相助，彼等感激不盡！



諸位發燒友請注意

「敏敏天地」已正名爲「995信箱」

本995信箱的成立動機是：雖然本刊刊出遊戲完全攻略，但是仍然有少數發燒友因爲某些原因無法過關，極需高人進一步指點。故代爲發出求救信號，請四方俠客依據聯絡電話或地址前往搭救。

有此需要的發燒友，請以下文格式書寫，並在信封上註明「995信箱」，以利作業。

另外向本公司詢問任何問題，務必附回郵及信封，否則以目前的來信量，您有的等啦！

遊戲：宇宙傳奇
問題：⑴濃縮水，小巧型軍刀、雷射槍各在何處？
⑵如何通過沙漠區？

遊戲：創世紀Ⅳ天人合一
問題：⑴美德、聖石、神符、Horn要如何獲得？有何用處？
⑵ Candle、Book、Bell 如何使用？
⑶如何讓督伊德教徒、武士和戰士加入隊伍？
⑷曼陀羅和龍葵要如何挖？

遊戲：冰城傳城Ⅱ
問題：⑴賭城要如何進去？
⑵ 1 號城的地下迷宮如何到達第三層？

遊戲：魔法生死門
問題：魔杖、鏟子在何處？地圖怎麼拿？刀子有何用處？
姓名：朱家德
電話：(06) 267—0905
地址：台南市立德八路 3 巷32號

遊戲：宇宙傳奇Ⅲ
問題；Warp Moticator 要怎麼搬動，因為連吊車都找不到。
電話：(02) 715—2949

遊戲：警察故事Ⅰ
問題：在開車亂逛後，即碰到一個車禍問題，該如何處置？
遊戲：警察故事Ⅱ
問題：手槍如何拿？廁所的 locker 如何開？工具箱又在那？
姓名：王亮傑
電話：(02) 394—8551

遊戲：幻想空間Ⅱ
問題：在毒河時為何找不到樹藤？

遊戲：醫生也瘋狂
問題：做完手術後，怎樣使病人埋口？
姓名：黃世剛
地址：香港灣仔洛道338號13樓A座

問題：如何開啟鎖著的寶箱？
姓名：黃彥彰
電話：(035) 31—4581

遊戲：警察故事Ⅱ
問題：為什麼到棉花田，舉槍向左走，並還擊班之後，非但沒嚇走他，反遭槍殺？
姓名：蔡昀倫
電話：(04) 321—0628
地址：台中市西區40339大墩十街53巷2號

地址：北市古亭區10760羅斯福路二段126號7F之二

遊戲：影之門
問題：進入第一個門後可見另外三個門，我要如何打開並進入呢？
姓名：江政展
電話：(02) 834—8616

遊戲：韃塞拉的冒險
問題：我要如何挖墳場的五件東西？地點？理由？東西名稱？指令格式？
姓名：林堅樂
地址：彰化市彰新路二段37巷6弄41號

遊戲：魔神之吼
問題：如何學到神授之術
姓名：蔡建東
地址：台中市和平街186—2號





回響： 本人因玩魔宮傳奇遇上困難而求助於「995信箱」，如今此問題已經獲得解決。但是因爲一時緊張，竟忘了請教大俠姓名，因此借貴一角表達對這位大俠由衷的感謝。

讀者　張瑞原　上



七嘴八舌

遊戲大家談

TALKATIVE FORUM ALWAYS GAMES





Aloha！玩了成千上百個電腦遊戲之後，您心目中必然有所鍾愛，願不願向大家推介呢？本期先請軟體世界特約作家打頭陣，談一談他們的最愛，且聽他們怎麼說──

屠龍記 ／柯志祥

這是一篇野人復仇記。在EGA彩色模式下，主角的英姿相當神勇。敵人、陷井都要在某種距離之內才會啟動觸發，即使是動作遊戲的生手可以隨時止步在安全距離，思慮如何擊敗對手。

在音效上也有其特有的風味，我蠻喜歡那隻惡犬的怒吼，你覺得呢？

不過仍有數點遺憾：

(1)即使是在EGA模式，仍有部份敵人的色澤令人感到單調。

(2)控制鍵的安排有部份違反一般的習慣，有些人或許不太能適應。

(3)旅程中段有處無法回頭的繩梯，是命運？還是疏忽？

(4)最令人百思不解的是既已復仇，又為何輕生？



瘋狂大樓 ／吳謙諒

本遊戲的最大特色，在於人物各種動作的控制方式，無須像「幻想空間」般鍵入英文指令，只消移動游標選擇螢幕下方的指令鍵即可，相當簡便。而指令中的“What is”，更使畫面上的重要物品無所遁形。此外，活潑生動的人物造型以及蹁躚起舞的步姿，均帶給玩家賞心悅目的感受。

遊戲的缺點則為：可供撿拾的物品過多而其功用不明以致線索凌亂，不知從何處著手。但，遊戲附件的的英文報紙可提供蛛絲馬跡。此外，須親自整理筆記，繪製地圖，否則天旋地轉，如入五里霧中，這對懶得動筆及空間觀念較差之玩家，是一大障礙。

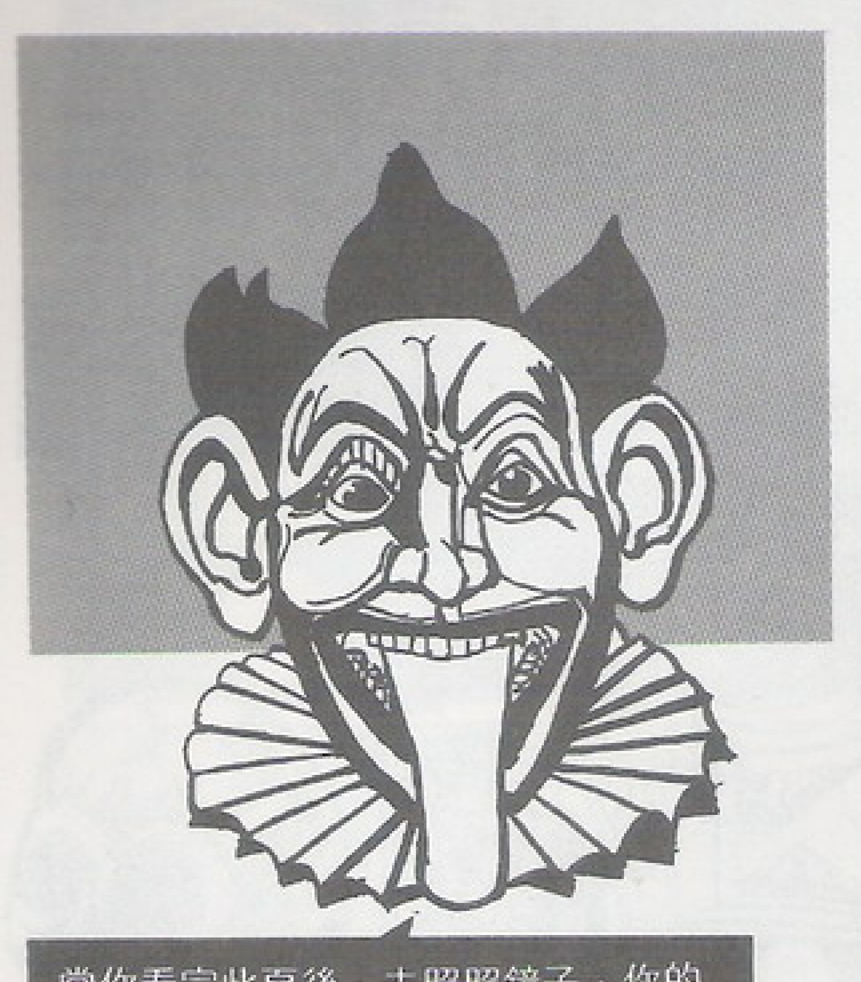
難度較高的遊戲，自然較具挑戰性同時也免不了令玩家產生無力感。所幸軟體世界體恤消費者，已於雜誌第3期堂堂推出本遊戲的完全攻略。諸位若已照攻略完成任務，不妨另闢蹊徑再闖虎穴一次，屆時你將發現更大的探索樂趣！

警察故事 ／溫松淋

警察故事II遠比第一集精彩，不但上天下水，還要遠赴他鄉。辦案一開始就必須仔細推敲理班的去處，每一條線索都是破案的關鍵。為了蒐集線索，除了潛水打撈屍體、赴令人臉紅心跳的約會外，還要小心班故佈疑陣安排的死亡陷阱！此外在飛機上居然有恐怖份子劫機和令人冷汗直冒的炸彈拆除過程。

最令我難忘的是遊戲最後和班的一決死戰。那時我躲在水管後面等班進入射程，那知班突然轉身開槍！當時嚇了一大跳，現在回想起來，實在好笑，可見自己已玩瘋了。

文字冒險遊戲的缺點就是困難度高，有些問題除了作者外，就是把腦袋敲破了也無法解答，應該像宇宙傳奇III一樣，當不幸身亡時，作者就會給些提示，如此相信玩家一定會大大增加的。



當你看完此頁後，去照照鏡子，你的舌頭大概也和我一樣了。哈！哈！哈



為什麼長舌的人那麼多，接都不完

無敵飛狼 ／溫松淋

每個人都有夢想，而模擬遊戲就是實現我夢想的東西。由於我非常喜歡直升機，所以無敵飛狼一上市就被我網羅了。至今仍然愛不釋手，而且每每為了得獎章不擇手段：當出任務毫髮無傷返回基地時，就故意不打密碼讓基地轟下來，如此就多得一枚紫心勳章。哈！

無敵飛狼在靜止攻擊時，人會被後座力震得往後退；在發射火箭時還會抖一下，而且爆炸聲非常像，亂逼真的。此外被各種武器圍攻時，那種手忙腳亂的情景只能親自體會了。

不過有一點覺得蠻可惜的，就是沒有和F-19一樣的特殊景觀和效果，否則此遊戲更出色。話說回來，它仍舊是直升機遊戲中的極品，不玩會後悔！



鐵甲爭霸戰 ／柯志祥

故事中，機動裝甲扮演了極為重要的角色；而機動裝甲往常多半是出現在動作遊戲中。因此，機動裝甲不僅是在一個新的舞台演出，同時也在RPG世界裡添了一般清泉。

在這裡，每場戰鬥的勝利並沒有經驗值的獲得，轉而注重的是如何賺進大把鈔票來加強武裝。戰鬥只是完成任務途中的障礙。

特別要提出的是RPG式的模擬戰爭場面 像是冬之魔、光芒之池和青色枷的詛咒都有相似的情況。在鐵甲爭霸戰中，少了法術的神祕，卻增加多樣化攻擊的情勢（一部機動裝甲全身上下可以裝置十來種武器），感覺不動一下就不痛快的朋友們應該不致於打到睡著才是。

初期是主人翁傑森（JASON）的機動裝甲駕控訓練；漫長的中段歷程，是為了找出傳說中祕庫，並四處找尋半月鷹伙伴的助力（剛開始就擁有機動裝甲會比較輕鬆）；末了則是破解祕庫中的安全密碼系統。意外的是只要有傑森和雷克斯（REX）兩人就能完成任務……。

從一開始的場面情節就相當曲折引人，可惜最後的結局似乎太冷場，有點虎頭蛇尾。不知是不是為了便於推出續集？



徵稿

請各位玩家針對下列遊戲發抒己見，務必兼談優點與待改進處：

十一月十五日截稿者——

①聖戰奇兵・冒險版
②F-15 鷹式戰鬥Ⅱ
③立體俄羅斯方塊
④烏鉉衝鋒槍

十二月十五日截稿者——

①魔鬼剋星Ⅱ
②聖戰奇兵・動作版

來稿一律用600字稿紙橫寫，字數300～600字（即半張到一張稿紙）。錄取者將可獲得貴族版遊戲（一片裝）一套。勿失良機！









386 SX 卯上 386



你不能不曉得——微處理機戰場風起雲湧，繼80386之後，又崛起80386 SX這支勁旅，來勢洶洶，80386已備受威脅。

列位 看官請屏氣凝神靜觀這幕好戲

／向陽花

一、好戲登場—競價、競速與軟體支援

長久以來，價格一直是32位元電腦銷售的瓶頸，386機器（以80386作CPU）自不例外。何以同屬32位元電腦的386 SX機器卻能以286機器之價位來攻佔市場呢？一是80386 SX微處理機就比80386微處理機便宜，因為80386 SX雖具有80386的32位元的內部指令，卻像80286只有16條資料線和24條位址線。二是80386 SX機板上的零件（轉換IC）較少較便宜的緣故。

80386 SX採取減少資料線和位址線來降低成本，相對也降低執行速度：在移動32位元指令或資料進出CPU的速度上，80386 SX只有80386的一半。正是「魚與熊掌不可得兼」。不過大多數的386　屬軟體並不常常做這種搬移，所以選用80386 SX或80386在執行速度上就沒太大差異。

386機器的弱點除了價格偏高外，便是應用軟體少又貴，遠不如286機器。而386 SX機器卻能在286的硬體架構下跑286及386的軟體！

目前許多軟體發展公司正孜孜矻矻地為80386晶片設計軟體，以充分發揮它的特性；一些著名軟體也陸續被改寫來支援80386，例如程式環境DESQVIEW 386、VM ／386、Microsoft Windows／386，多作工業系統UNIX和XENIX，應用軟體Paradox 386、Interleaf Publisher、CADKEY Ⅲ Plus等。80386 SX則同蒙其利。

此外，Intel公司亦推出低功率80387 SX數學輔算器、80385 SX快取控制器（Cache controller）配合80386 SX，使得80386 SX如虎添翼！

二、群雄併起，逐鹿中原

386 SX的誕生是為了進佔低階的386市場，且提供中級的386功能。而對這樣的趨勢，國內廠商紛紛推出同類型機種，競奪這塊大餅。現就根據手邊資料，對倫飛Superset 490、亞洲海狐F21、三光DT 386 SX三種作一簡要介紹—

Superset 490

Superset 490是一項新穎的設計，該系統配備將RS—232、MGP卡、H／Disk之Controller均內建於母板上。有4個擴充槽，乍看之下似乎不夠用，但基本上它們都是空著的。為了節省空間，擴充槽採水平式，使得寬度、深度都少了些。

Superset 490運用了286系統再加上分立的邏輯元件和Surface—Mount VLSI晶片，和一裝有Phoenix

新銳的、更節省時間的海狐 F－21嶄新面貌

EEXT 286 DUAL MODE BIOS 的子板，它是作了配合80386CPU P9 版本的修改的。

Superset 490所有電路整合在板子上，因為它的 AT—Bus 介面僅需一個處理器和幾個晶片，可降低生產成本；此外硬碟和控制卡整合為一，不會額外佔用一個擴充槽，且不影響選擇別種硬碟的權利。

倫飛號召，只要＄39,950就可擁有1 MB（可擴充至8 MB）、16 MHZ 執行速度、1.2 MB 軟碟×2台，RS—232 卡、Magic Combo 卡、AT Bus Controller、DRIVE 卡、101 key、14吋螢幕，如此配備的386 SX 電腦了。

海狐 F21

海狐 F21 在母板上可擴充至 8 MB（用100 ns SIMM 晶片）它採用了 Shadow RAM 的技術，以放入 Video 和BIOS母板子上支援 LIM／EMS 4.0擴充記憶功能。1 BM RAM 中640 K 為 DOS 環境，384 K 作為 Shadow 或擴充記憶體的運用，具有 PAGE INTERLEAVE（記憶體頁式管理）設計。執行速度高達 21 MHZ、1.2 MB 軟式磁碟×2部、另預留 2 個5¼″、3½″ 擴充空間、DRIVE 卡、RS—232卡、MGP 卡、101鍵加強功能鍵盤、14吋平面直角螢幕、200 W 的 SWITCHING POWER SUPPLY 高功率輸出，附設強散熱風扇及超載護電路，可切換為110／220 V 使用，滿足使用者擴充週邊產品之可能。

亞洲電腦強調說，海狐21是該公司經過長久醞育開發完成，並於廠內作長時間測試，確實達成當初「短小精幹」的設計目標；海狐21售價只有39,900元，而且享有頁好的售後服務和支援，非常值得消費者考慮。

DT 386 SX

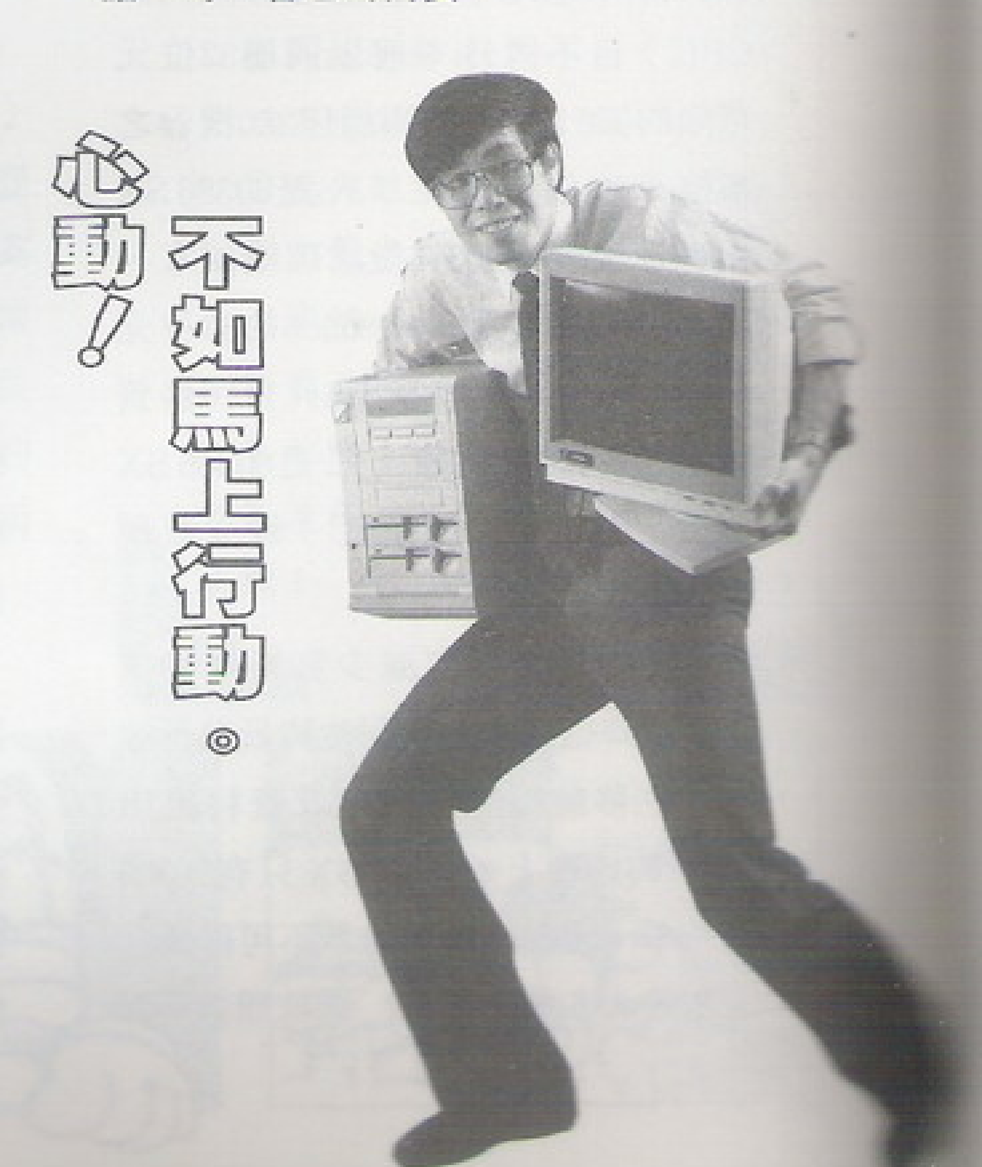
三光是在今年才進軍 PC 市場的騎軍，但雖然在短短的時間內對整個市場已具有影響能力。它們最初是以通訊起家，而電腦生產僅是關係企業之一，就如同家電業轉投資 PC 市場將營運觸角再作縱、橫延伸。

據其行銷經理認為：所謂286即將被淘汰，應只是指低速的286，高速的286仍有可為。當然所有市場的變化最後還是取決於使用者的選擇。如果使用者的目的只是為了現在好用而不考慮到日後升級至32位元電腦，那麼他也就沒有再多花錢的必要；相反的，如果他考慮到日後有需要提升為32位元電腦，而機器又可長久使用，也許他就願意多花一些錢購買 P9 機種電腦。

DT 386 SX CPU 採80386 SX—16、16 MHZ Wait State、1 MB 的記憶體（可於母板上擴充至 5 MB），1.2 MB 5¼軟碟×2 台、保留有一個 3½″ 硬式磁碟擴充空間、RS—232卡、145 W POWER SUPPLY、101 KEY 中英文鍵盤、14吋高解析螢幕，可應用於網路及電腦輔助設計、製造（CAD／CAM）。擁有 DT 386 SX，僅需43,900元震撼價。

三、合用最好

Intel 公司說：286快消失了，取而代之的是386的時代。果真如此，386 SX 就成了286到386的踏板。面臨這一波產品攻勢，消費者是繼續使用286，還是換部386 SX 或386？老話一句：看您的需要。



PC地帶

超級作曲家
—更多的樂器

Y.L.W

在魔奇音效卡中的內附程式「超級作曲家」，它提供了模擬各種樂器音色的功能，也展現了電子合成樂的魅力所在。只可惜，它內部只 提供了48種樂器。但筆者發現，如果將「音樂點唱機」中的檔案拷貝至「超級作曲家」的目錄下，便可以多出下列13種樂器以供作曲之用。

(1)ACCORDN
(2)CLAR 2
(3)ELCLAV 1
(4)ELPIANO 1
(5)GUITAR 1
(6)HIHAT 2
(7)ORGAN 3
(8)ORGAN 3A
(9)ORGAN 3B
(10)PIANO
(11)PIANO 3
(12)SYN 9
(13)TOM 2

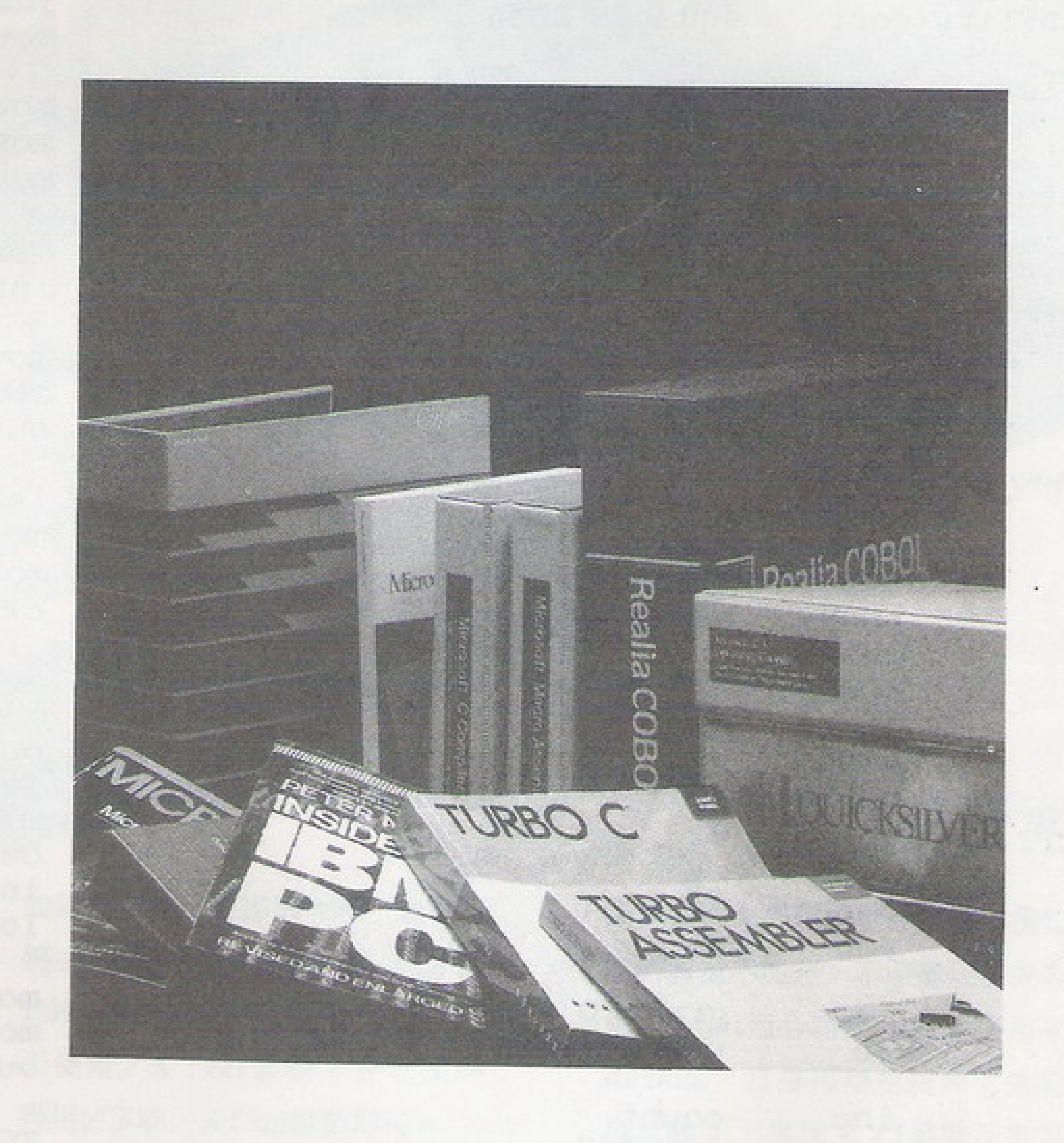
註1.在說明書中，尚有6種樂器各稱印錯，訂正如下：

HARPSI 1 → HARPSI 3
SYNBASS → SYNBASS 1
TINCAN → TINCAN 1
TOM → TOM 1
VLNP 122 → VLNPIZZ 1
XYLOI → XYLO 1

註2.其實改變樂器音色的關鍵，就在＊.INS的檔案中，長度只有54 by t es，讀者若有興趣，可用pctools自行修改，搞不好可以創出像南胡，北管一樣的音色喲！

註3.如果你的電腦有TURBO裝置，最好將它關上，否則你的魔奇音效卡可是會"走音哦"。

Super Crazy 程式



／周子全

各位好！在第五期的PC專欄裡，MG A Debug的救星一文中的GT. COM說是可以使MGA上模擬CGA的遊戲產生超大螢幕的效果。但經筆者再三測試，卻發現放大後螢幕會產生條紋。就像隔著鐵窗玩一樣。因此筆者便另外寫了程式（SCRAZY. ASM）以克服這個問題。

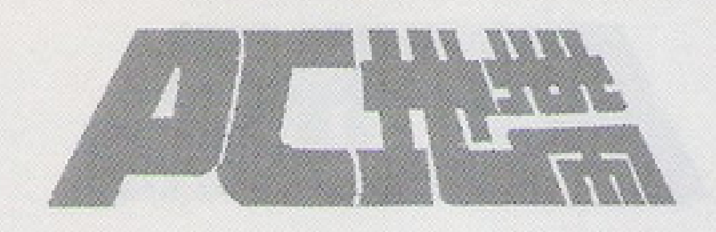
使用方法如下：利用MASM→LINK→EXE2BIN或TASM→TLINK／X／t 產生SCRAZY. COM並載入之。使用時按下ctrl＋右shift即可進入繪圖模式。然而按下此功能鍵的恰當時機則因遊戲不同而異。一般而言，有Crazy，Mono，Sim等程式（模擬CGA程式）的遊戲，皆可進入遊戲之前，就按下功能鍵。而其它的遊戲則須由讀者自行測試。

讀者在使用的時候，可能會發現螢幕的最上端或最下端有雜訊或顯示不出來，那是因為各個遊戲繪圖的記憶體起始位址不同所致。可將SCRAZY.ASM中graph-table的最後一個值稍加修改即可解決。筆者建議的理想值為0A0h或00h（GT.ASM也可如此改）

讀者若覺得速度變得太慢，可將程式中count的比較值（＊＊處）適度增減（3h～12h）。所以此程式也可充當delay用。

註1：執行時不可將CRAZY，MONO，SIM載入 記憶體。

註2：若出現「找不到CGA卡，是否確定要用CGA模式」的訊息，則打入Y（Yes）。



```
index_port      equ     3b4h
data_port       equ     3b5h
ctrl_port       equ     3b8h
ability_port    equ     3bfh

_text   segment para
        assume  cs:_text,ds:_text
        org     100h
start:  jmp     set_int

graph   db      0
count   db      0
graph_table
        db      34h,28h,2bh,07h,66h
        db      00h,62h,62h,02h,03h
        db      00h,00h,00h,00h
new_int:
        pushf
        cli
        cld
        push    ax
        push    cx
        push    dx
        push    ds
        push    es
        push    si
        push    di

        push    cs
        pop     ds

        cmp     graph,0
        je      change_mode

        inc     count
        cmp     count,5
        jne     change_mode
        mov     count,0

        mov     ax,0b000h
        mov     es,ax
        mov     ax,0b800h
        mov     ds,ax

        mov     cx,1000h
        mov     di,0
        mov     si,0
        rep     movsw

        mov     cx,1000h
        mov     di,6000h
        rep     movsw

        mov     cx,2000h
        mov     di,2000h
        mov     si,0
        rep     movsw
change_mode:
        push    cs
        pop     ds

        mov     ah,2
        int     16h
        and     al,5
        cmp     al,5
        jne     quit
        mov     graph,1

        mov     ax,40h
        mov     es,ax
        mov byte ptr es:[10h],6dh

        mov     ax,4
        int     10h

        mov     al,3
        mov     dx,ability_port
        out     dx,al

        lea     si,graph_table
        mov     ah,0
        mov     cx,0eh
        cld
set_data_loop:
        mov     al,ah
        mov     dx,index_port
        out     dx,al
        lodsb
        mov     dx,data_port
        out     dx,al
        inc     ah
        loop    set_data_loop

        mov     al,0ah
        mov     dx,ctrl_port
        out     dx,al

        mov     ax,0b800h
        mov     es,ax
        mov     cx,4000h
        xor     di,di
        xor     ax,ax
        rep     stosw
quit:   pop     di
        pop     si
        pop     es
        pop     ds
        pop     dx
        pop     cx
        pop     ax
        popf
        iret
set_int:
        cli
        lea     dx,new_int
        mov     ax,251ch
        int     21h
        sti

        lea     dx,set_int+1
        int     27h
_text   ends

        end     start
```

DOS4.0 與 DOS3.3 之比較

/ 林宏亮

上期為大家介紹了DOS 4.0版和3.3版在系統架構上的不同之處，本期將為大家介紹在指令方面的不同，包括了新增指令及原有指令功能加強部份，最後為大家簡單介紹DOS 4.0版所特有的DOS外殼（Shell）。

五、新、舊版DOS指令比較

在本節中將為大家一一解說新版DOS指令和原有指令比較，功能增強的部份，對於新增指令則詳加註明並列出其用法。

1. APPEND指令：新版的Append指令增加了在處理Attrib, Backup, Dir, Replace, Restore, Xcopy指令時，對原先之／X參數之控制切換，其格式為：

   Append〔path〕〔／X〔：on〕〕〔／path：on〕或

   Append〔path〕〔／X：off〕〔／path：off〕或

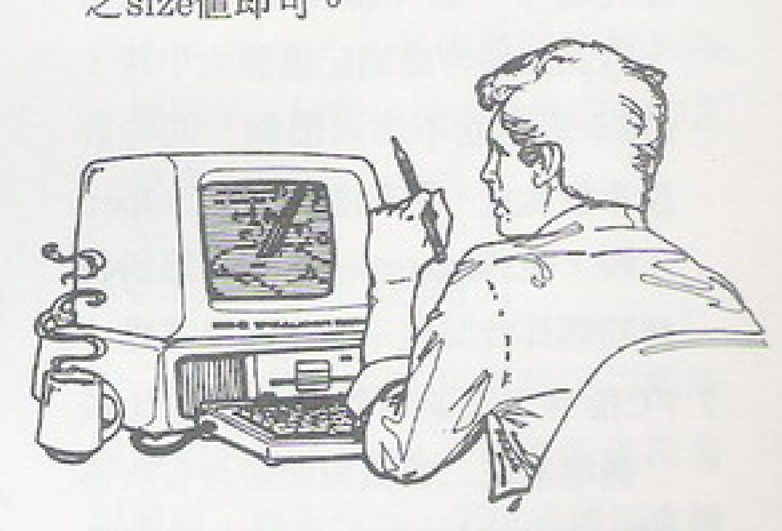
   如果在你執行上述指令時，想暫時將／X的功能〔INT 21h之功能11H，4BH，4EH）取消的話，可以使用／X：off參數，要恢復時再用／X或／X：on參數即可。

2. ATTRIB指令：在網路作業下，如果應用程式產生了一個可讀／寫的檔案，新版的Attrib指令將強制加上唯讀（read only）屬性，以允許網路系統之檔案共享。

3. BACKUP指令：加強原有之／f參數，新版之／f參數格式為〔／f：size〕，其中size依磁碟片之不同而設定，有效之size值如下所系：

磁片種類	size值
160K單面5¼″	160，160K，160KB
180K單面5¼″	180，180K，180KB
320K雙面5¼″	320，320K，320KB
360K雙面5¼″	360，360K，360KB
720K雙面3½″	720，720K，720KB
1.2M雙面5¼″	1200，1200K，1200KB，1.2，1.2M，1.2MB
1.44M雙面3½″	1440，1440K，1440KB，1.44 1.44M，1.44MB

因此如果你使用的磁片和磁碟機預定的容量不同時，不必像以往先要用Format指令格式化後才能用來Backup，直接可用空白片（未經格式化），再加上／f參數及適當之size值即可。



4. 批次檔（Batch File）指令：除了CALL副指令（Subcommand）外，和舊版均相同，新版的Call副指令格式如下：

   CALL〔drive：〕〔path〕batchfile〔argument〕其中〔argument〕參數為新增之參數，用於指令被呼叫的批次檔執行完畢後，回到原呼叫批次檔之執行位置，如果省略此項參數，則表示回到Call副指令的下一個指令。

5.DEL(ERASE)指令:新增加/P參數,如果你在DEL指令時有加上/P參數,則在刪除任何一個檔案之前,螢幕上均會出現…Delete(Y/N)?訊息,讓你最後一次檢查是否真的要刪除此檔案,避免不小心殺錯檔案。

6FASTOPEN指令:新版的指令格式如下:

Fastopen〔drive:〔=n〕〔…〕〕/X或

Fastopen〔drive:〔=(〔n〕,m)〕〔…〕〕/X

其中新增之/X參數可以讓你將Fastopen所用到的隱式緩衝(cache)放在符合LIM 4.0規範的擴充記憶體(Expanded Memory)內。

n為fastopen工作的檔案個數,其值由10~99.9如果沒有指定則預設值為10(3.3版預設值為34)。

m為新增項目,代表所指定磁碟機之檔案延伸項目(File extent entries)之個數,其值為1~999,如果沒有指定表示不使用此項功能。

對n值而言,每增加一個系統須使用48位元組之記憶體(3.3版為35位元組),對 m值則為16位元組,因此如果考慮到記憶體大小時,n或m值不能不加以限制,同時若設定值太大,則在檔案開啟(Open)時,搜尋fastopen的緩衝區所花費的額外時間也不能不加以考慮。

7.FC指令:為新增指令,用以比較二個檔案或二組檔案間是否有所不同,和COMP指令不同之處在於FC可以對長度不同的檔案作比較。其格式如下:

交字檔

FC〔/a〕〔/c〕〔/L〕〔/Lbn〕〔/n〕〔/t〕〔/w〕〔/nnnn〕〔drive:〕pathname 1〔drive:〕pathname 2

二進位檔:

FC〔/b〕〔/nnnn〕〔drive:〕pathname 1〔drive:〕pathname 2

其中pathname 1表示所要比較的第一個檔案,pathname 2則為第二個檔案。

/a及/b為指定作文字(ASCII)或二進位(Binary)之比較。

/c參數表示在作文字比較時不論其大小寫為何,一律視作大寫。

/L參數表示在檔案延伸檔名不是.exe、.com、.sys、.obj、.lib、或.bin時一律以文字方式比較,為FC之預設參數。

/Lb參數設定比較使用之行緩衝區(line buffer)大小為n行,程式預設值為100行,如果檔案中有連續超過此設定行數之不同時,FC程式將提前結束。

/n參數用以在做文字比較時顯示行號(line number)。

/t參數取消程式預定將水平跳格(Tab)字元轉換為8個空白字元之功能。

/w參數指示FC程式將白空白(White space—包括空白字元及跳格字元)壓縮,視成單一元白空白來作比較。

/nnnn參數指定在FC程式找到一處不同後,必須要有nnnn指定之連續行完全相同,如果相同行數少於此設定,則其後之內容即使相同也將被視為不同。

FC指令最適合用來比較修改前、後的文書檔,很容易可以看出修改過的不同之處。

8.FDISK指令:用以規劃DOS使用的硬式磁碟機,在上期已為大家說明其改進之處,在此不再重覆。

9.FORMAT指令:新增/f參數,其定義請參考BACKUP指令說明,因此現在你還可以用下列格式來將磁片格式化:

Format drive:〔/v〔:label〕〕〔/f:size〕〔/s〕

直接用/f參數指令明磁片容量,不需以像前用/4,/8等參數。

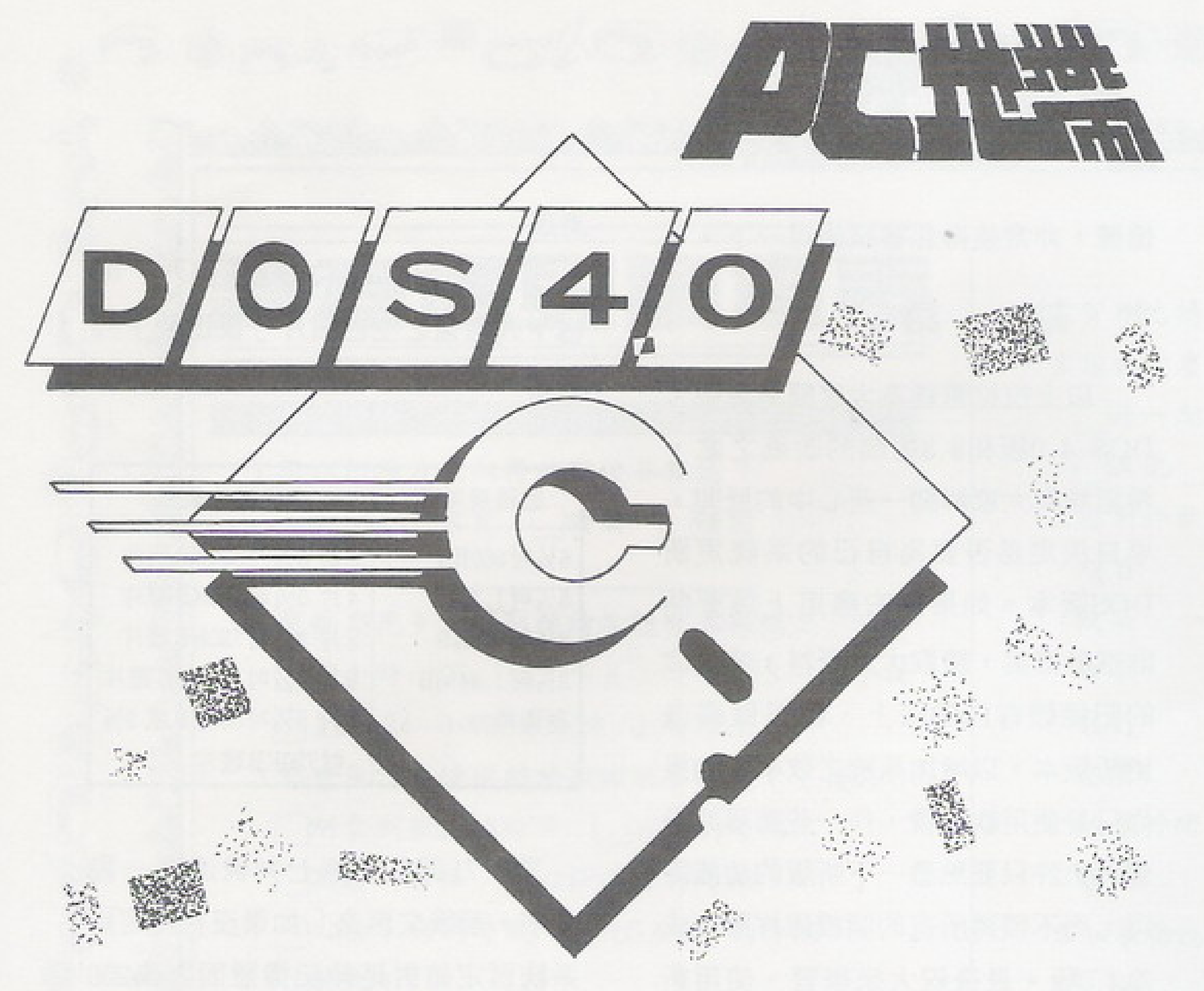
10.GRAPHICS指令:4.0版的Graphics指令在功能上做了很大的擴充,增加了EGA,VGA及8514/A顯示卡的螢幕硬拷貝功能。指令格式如下:

Graphics type〔profile〕〔/r〕〔/b〕〔/lcd〕〔printbox:id〕

其中porfile為印表機之資料檔,如果未指明則一律使用graphics-pro檔中的印表機資料。

/printbox則用以選擇列印方格的大小,id目前有二種選擇:STD或LCD,但是必須和資料檔中的PRINTBOX指令所指定的相符合。本參數可縮寫成/pb。





11.MEM指令：為新增指令，顯示目前系統記憶的使用狀態，其格式如下：

Men〔／program ／debug〕

如果只使用Men指令，則只顯示系統共有多少記憶體及現在有多少可用記憶體；如果加上／program則會將目前有那些程式使用記憶體的狀況顯示出來；如果加上／debug則還會顯示DOS內部驅動程式佔用記憶體狀況及其他程式設計者有興趣之訊息。

有了Mem指令後，相信大家更能對DOS的記憶體分配管理有進一步的認識。

12.MODE指令：新版的Mode指令格式上有不少改變，功能也加了不少，現在依其對不同裝置之設定分別敍述如下：

⑴顯示裝置狀態（deuice status），格式為：

mode〔device〕〔／sta〔tus〕〕

⑵印表機設定（Configure printer），格式為：

mode LPTn〔：〕〔c〕〔，〔ℓ〕〔，r〕〕或

mode LPTn〔cols=c〕〔lines=ℓ〕〔retry=r〕

其中和舊版不同的地方在於重試（retry）的動作新版的r值可為：

E：回覆錯誤（Error）。

B：回覆忙線（Busy）。

R：回覆備妥（Ready）。

NONE：不作任何重試動作。

⑶串列埠（serial port）設定，格式為：

mode COMm〔：〕b，〔，p〔，d〔，s〔，r〕〕〕〕或

mode COMm baud=b〔data=d〕〔stop=s〕〔parity=p〕〔retry=r〕

關於retry之說明請看⑵印表機設定。

⑷顯示模式（display mode）設定，格式為：

mode display, n　或

mode〔display〕，shift〔，test〕或

mode con〔：〕〔cols=m〕〔Lines=n〕

其中display為40，80，BW40，BW80，，CO40，CO80或是MONO，定義和舊版相似，後面的n則表示螢幕列數可為25，43，50，視你所用的顯示卡而定。shift則是在CGA卡下可調整螢幕向左（L）或向右（R）移動。

⑸鍵盤模式（Keyboard mode），用以設定鍵盤的反應速度，其格式為：

mode con〔：〕rate=r delay=d

其中r設定按鍵之間隔時間，範圍由1—32，d設定自動重覆開始的延遲時間，可能的值為1—4，代表.25，.50，.75及1秒之延遲時間。

其他有關碼頁（Code page）及印表重導向（Redirect Printing）功能則和舊版相。

13.REPLACF指令：增加了／u參數，指定只取代在目標目錄中比在原始目錄中更老的檔案，也就是只取代有更新過（Updated）的檔案，執行時會檢查檔案產生的日期及時間來決定是否取代，因此如果你的系統時間準確的話，用／u參數來做Replace會更方便。

14.SELECT指令：在上期已為大家介紹過，4.0版的SELECT指令已將功能加強到負責整個系統的架構及安裝，因此請大家參考上期之說明。

15.TREE指令：新版的Tree指令改以圖形符號顯示所有子目錄之關係，使人更能對整個檔案架構一目瞭然。另外TREE指令新增了一個／A參數，用一般的標點符號（如＋，－，|，／）取代連線的圖形符號顯示，以增加從印表機印出時之速度。

六、DOS外殼簡介

在4.0版的DOS中增加了以前所沒有的外殼（Shell），提供使用者以滑鼠，視窗介面，下拉式選單來操作程式，其中的檔案系統管理部份，和大家常見的PCTOOLS第5版的PCSHELL程式功能相當接近，連畫面顯示都非常接近，幾乎讓人以為就是PCSHELL。

但是DOS外殼還有其他的功能，例如：你可以將一些同性質的應用程式歸在同一群（Group）內，給予適當的標題（Title），輔助訊息（Help），甚至指定通行密碼（Password），只要是由DOS外殼來啟動

這一群程式就必須輸入密碼才可以執行，因此可提供某些程度上的保護。另外你也可以對單獨的程式作以上的動作，達到更進一層之保護。又如：你可以將一些資料檔和應用程式建立相對應之關係，比如．WK1 的檔案和123．EXE，．DBF 的檔案和DBASE．EXE，．DOC的檔案和 PE 2. EXE…等，當你在檔案系統下選擇這些資料檔時，DOS外殼會自動啟動應用程式並載入該資料檔，因此增加了使用者介面的親和性，使大家用起來更加方便。

最後值得一提的是DOS外殼只佔用非常少的記憶體，其當駐記憶體部份只有3K多，不到4K，不像PCSHELL一下就要佔到上百K的記憶體，非常值得您嘗試使用一下。

七、結　　語

以上拉拉雜雜為大家簡單說明了DOS 4.0版和3.3版間的改進之處，希望能為大家解開一些心中的疑問，早日決定是否要為自己的系統更新DOS版本。如果你的應用上須要開啟很多檔案，讀取大量資料，或是你的記憶體有1MB以上，都很值得去更新版本，以增加系統之效率，如果你只是使用軟碟機，作一些簡單的學習，也許只要熟悉一下新版的功能即可，而不須將所有的開機磁片都改成為4.0版。最後祝大家學習、使用新版的DOS都能順順利利，稱心如意。

更正

上期　P.70頁左欄第14列「準備下列數量之空白磁片」後遺漏下列表格—

磁碟機種類	空白磁片數量
5¼吋360KB	4片 5¼吋360KB磁片
5¼吋1.2MB	4片 5¼吋360KB磁片
3½吋720KB	2片 3½吋720KB磁片
3½吋1.44MB	2片 3½吋1.44MB磁片
硬碟機	1片 5¼吋360KB或 3½吋720KB磁片

又P.71頁右欄第七列後遺漏一段文字，前後文應為「如果沒有指定則系統預定值對延伸記憶體而言為256（KB），對擴充記憶體而言則是全部的擴充記憶體」。

青色枷的咀咒　手冊更正



•第五頁軟碟啓動部份

第三部步驟原爲

a、使用單色的玩家請鍵入MONO，按 ENTER 鍵，再鍵入PLAY，按 ENTER 鍵。

更正修改爲

a、使用單色的玩家請鍵入MONO，按 ENTER 鍵，再鍵入START，按 ENTER 鍵。

讀者意見調查表

一、閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

□訂閱 □零買 □贈閱 □借閱

□其他：________

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

□4小時以下 □4～8小時 □8～12小時

□12～24 小時 □24 小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

□剛拿到雜誌的時候 □有空的時候

□無聊的時候 □心情很好的時候

□心情不好的時候 □玩GAME 的時候

□其他：________

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

□自己收藏 □傳閱家人，人數：____

□傳閱同學、朋友或同事，人數：____

□看完即丟或送人 □其他：____

二、編輯意見

您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元	喜歡	沒意見	不喜歡	為什麼
New Files	□	□	□	____
遊戲攻略	□	□	□	____
百戰天龍	□	□	□	____
專輯系列	□	□	□	____
國內報導	□	□	□	____
國外報導	□	□	□	____
PC 專欄	□	□	□	____
遊戲評論	□	□	□	____
漫畫	□	□	□	____
995 信箱	□	□	□	____
RPG 俱樂部	□	□	□	____
PC 藝術篇	□	□	□	____
消費熱線	□	□	□	____
銷售排行榜	□	□	□	____
產品目錄	□	□	□	____
讀者意見調查表	□	□	□	____
夜審總編輯	□	□	□	____
老編的口供	□	□	□	____
目錄	□	□	□	____
封面	□	□	□	____
封底	□	□	□	____
其他廣告	□	□	□	____

三、發行意見

零買雜誌請跳答第4題

1.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存 □訂閱較零買方便

□其他：________

2.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	滿意	尚可	待改進	不滿意	為什麼
紙張	□	□	□	□	____
印刷	□	□	□	□	____
裝訂	□	□	□	□	____
包裝	□	□	□	□	____
收書時間	□	□	□	□	____
售價	□	□	□	□	____

3.如果雜誌到期，是否續訂？

□是 □否 為什麼________

訂户請跳第7題

4.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月 8～12日 □每月 13～20日

□每月 21 日以後

5.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書店 □其他：____

6.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是 □否 為什麼________

7.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹 □逛街 □軟體世界產品

□其他：________

8.您經常閱讀那些報紙？（請勾選出任五項）

□①聯合報 □②中國時報 □③台灣時報

□④民生報 □⑤中央日報 □⑥經濟日報

□⑦工商時報 □⑧財訊快報 □⑨財星日報

□⑩環球日報 □⑪首都早報 □⑫自立早報

□⑬自立晚報 □⑭聯合晚報 □⑮中時晚報

□⑯其他________

9.您通常在什麼時間聽廣播節目？

時間	調幅 AM	調頻 FM	ICRT	節目名稱
① 6 ～9:00	□	□	□	____
② 9 ～12:00	□	□	□	____
③ 12～14:00	□	□	□	____
④ 14～18:00	□	□	□	____
⑤ 18～20:00	□	□	□	____
⑥ 20～22:00	□	□	□	____
⑦ 22～24:00	□	□	□	____

四、廣告意見

1.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？

項目	訂閱	零買	借閱	其他
倚天	□	□	□	____

項目	訂閱	零買	借閱	其他
第三波	□	□	□	____
0與1科技	□	□	□	____
PC WORLD	□	□	□	____
熱訊	□	□	□	____
資訊族	□	□	□	____
天下	□	□	□	____
時報周刊	□	□	□	____
讀者文摘	□	□	□	____
其他：	□	□	□	____

2.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

____

3.您關心那一類的廣告？

□①家電 □②精品服飾 □③資訊產品
□④辦公用品 □⑤汽車 □⑥運輸服務
□⑦建築建材 □⑧金融保險 □⑨證券
□⑩煙酒 □⑪文化出版 □⑫食品餐飲
□⑬其他請說明 ________________

五、消費及休閒習慣

1.您擁有的電腦週邊設備：

項目	目前已有	計劃購買或換新
MGA 卡及螢光幕	□	□
CGA 卡及螢光幕	□	□
EGA 卡及螢光幕	□	□
VGA 卡及螢光幕	□	□
Printer	□	□
硬碟	□	□
Mouse	□	□
搖桿	□	□
魔奇音效卡	□	□
其他：____	□	□

2.您喜歡的休閒活動有那些？（複選）

項目	目前參與	未來計畫
①俱樂部會員	□	□
②滑翔翼、跳傘	□	□
③水上活動（遊艇）	□	□
④登山	□	□
⑤旅遊	□	□
⑥慢跑	□	□
⑦球類運動	□	□
⑧舞蹈	□	□
⑨音樂欣賞	□	□
⑩閱讀	□	□
⑪看電視、錄影帶	□	□

六、活動意見

您希望軟體世界增加何種服務？

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽

其他：________________

七、基本資料

1.姓名：________ 2.性　別：□男 □女

3.電話：________

4.住址：________________

5.職業：□學生　其他：________

6.教育程度：□小學以下 □國中 □高中／職
□專科 □大學 □研究所以上

7.年齡：□12 歲以下 □13～15 歲
□16～18 歲 □19～22 歲
□23～30 歲 □31 歲以上

8.每個月的零用錢／收入：________

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：________

八、遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

□會 □不會　為什麼：________

2.決定買某個遊戲的原因：________

□別人推薦 □看過別人玩 □試玩過
□偏好某類型 □被包裝廣告吸引
□名列排行榜 □有攻略或修改篇
□軟體世界雜誌介紹 □其他：________

3.那些遊戲你買了之後覺得後悔？為什麼？

____

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28－34號參加抽獎

⊙特別獎1名：原裝進口GAME一套
⊙頭　獎1　名：軟體世界珍藏版一套（3片裝）
⊙貳　獎2　名：軟體世界貴族版2片裝
⊙叁　獎3　名：軟體世界貴族版1片裝
⊙安慰獎10　名：軟體世界鑰匙圈1個

第7期軟體世界讀者意見調查表得獎名單

第7期特別獎獎品：原裝進口 GAME 一套：重金屬坦克

特別獎：田宏森（台北市）

頭　獎：李昌義（花蓮市）

貳　獎：陳勝君（嘉義市）
周明湧（新竹市）

叁　獎：許晉嘗（高雄市）
胡世倫（宜蘭市）
羅時丞（中壢市）

安慰獎：楊濡福（南投縣）
陳紀宏（台北市）
黃亮韶（淡水鎮）
鄭福來（台南市）
王俊昌（雲林縣）
吳德和（苗栗縣）
林武憲（台中縣）
李奎翰（屏東市）
許福麟（台中市）
鄭　鳴（鳳山市）

WELLTRIS

俄羅斯方塊 II

俄羅斯方塊俄籍原設計者——Alexey Pajitnov先生，爲延續今年俄羅斯方塊的狂勢，再次爲您創造一個使人如痴如狂，愛不釋手的超級遊戲——俄羅斯方塊 II !!

三度空間與二度空間的新詮釋，再次讓你的思考平行；不論你是誰，不管你在那裡，只要你一上手，保證令你寢食難安，輾轉反側，做夢都夢到方塊疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊………疊………呀………疊………疊呀疊………



軟體世界



軟體世界
後現實主義提倡者
魔鬼剋星Ⅱ
不變則已
一變包你刮目相看
不發則已
一發叫你不可收拾
魔鬼尅星沈寂五年
再度掃蕩群魔
挾著電影票房的雄威
誓必讓你的電腦
發燒一百點
魔鬼尅星專尅魔鬼
不信邪的各路邪魔鬼怪
試試便知
ACTIVISION
水管狂想曲
一部令你手忙脚亂抓狂不已
却又溫馨詼諧的智育遊戲
飛機　坦克　潛水艇　可能難不倒你
撲克　麻將　水果盤　也許看不在眼裡
這些水管接起来可沒那麼容易
自認信心一百、IQ滿點？
三種遊戲模式
36個難易不同等級
水管狂想曲等著你……
Pipe Dream
LUCASFILM
TAKE-NO PRISONERS
OPERATION WOLF
TAITO
烏茲衝鋒槍
大型電玩改編
支援VGA及魔奇音效卡
畫面・音效・場景咄咄逼人
滑鼠・鍵盤・搖桿樣樣都行
讓你殺得不分敵我
讓你成為再世藍波
領你進入唯你獨尊的……
The FaeryTale Adventure Book I
An Epic Fantasy Adventure
仙境故事
驍勇善戰的老大
精明幹練的老二
成天做夢的老么
是否能除掉邪惡的大法師呢
一部畫面捲動細緻
淺顯易玩的RPG休閒軟體
新手也能輕鬆擁有仙境故事
太空小蜜蜂
嗡嗡嗡・嗡嗡嗡
飛到東又飛到西
俺是大型電玩的先驅
十年前台灣走紅
最近法國發紫
如今應軟體世界之邀
可別看輕我哦
Brad Zoom in
BETTER DEAD THAN ALIEN
銀河英雄
燃燒著一腔復仇意識
在浩瀚無垠的宇宙漫遊
你是太空商船唯一生還者
藉著星際間轉載採購貨物
苟延殘喘著……
然而最終的目標却是
……不告訴你
熱愛太空冒險的發燒友
偷偷告訴你不可錯過哦！
SPACE ROGUE
By Paul Neurath
ORIGIN
INDY
THE ACTION GAME
LUCASFILM
聖戰奇兵——動作篇
印第安那・瓊斯又回来了
這次不是文字冒險
這次来個驚險動作
穿上印第安那・瓊斯的鞋子
準備一開麥拉……
場場關卡取自電影情節
瓊斯影迷更要收集
OBLITERATOR
毀滅戰士
從遠古回到未来
軟體世界繼屠龍記後
另一得意動作科幻鉅作
怪獸造形奇特
背景畫面流暢
值得你一玩再玩……
殺人執照
首部007電影動作改編
精緻的掃瞄效果
配合3D立體動畫
讓你全然投入龐德的懸疑世界
一場陸海空生死追逐戰
讓你一嚐情報員的辛酸血淚
支援魔奇音效卡
電影主題曲原音重現